

## HARDWAR

Nehézsúlyú Elite-klón

## NIGHTLONG

Mégsem haltak meg  
a kalandjátékok!

## COLIN MCRAE RALLY

A Playstation-sztár rally  
PC-n is villog

BESZÁMOLÓ  
ECTS  
'98

# MINDENKI FEDEZÉKBE!

Eastern Front+Mission Pack, KKND2: Krossfire,  
Dune 2000, TA: Battle Tactics, Starcraft: Insurrection



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

## FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

### PC CD ROM

#### JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTES KINCSEI TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL -		
LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ACTUA TENNIS	HIVJ	
ADDITION PINBALL	7999.-	
ADV. TACT. MISS. X WING		
VS TIE FIGHT.	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH44 LONGBOW /CLASSIC	3999.-	
AH44	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
APACHE LONGBOW	HIVJ	
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ATF / CLASSIC	4999.-	
ATLANTIS	4999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	
BALLS OF STEEL	9999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BETRAYAL AT ANTARA	HIVJ	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BLOOD	4999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON	4999.-	
CARMAGEDDON LEVEL PACK	4999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CASTROL HONDA SUPERBIKE	11999.-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-	
CHICKS CONTROL	9999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CHESSMASTER 6000	HIVJ	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVIL WAR	4999.-	
CIVIL WAR GENERALS II	HIVJ	
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
COMMAND & CONQUER	4999.-	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	11999.-	
COUNTER ACTION	4999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	3999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAY OF PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	9999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
DIG	4999.-	
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	4999.-
DRAGONHEART	10999.-	
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL.	4999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	9999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
EASTERN FRONT	9999.-	
ECSTASY / ARGENTUM /H	4999.-	
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ELF	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER II	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEDLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS	HIVJ	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE / DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	11999.-	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPTERS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	5999.-	3999.-
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
HUNTER HUNTED	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	9999.-	
INDYCAR	4999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76 ARSENAL	1999.-	
SPECIAL ED.	HIVJ	
JACK ORLANDO	4999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID 5 KIT 4-7	9999.-	
KID 5 KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KNOX CROSSFIRE	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY COLL.	6999.-	
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
LULA	9999.-	
M1 TANK PLATOON II	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING		
LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	5999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGA9K 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MISSING IN ACTION	HIVJ	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
MONTEZUMA RETURN	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MORTAL KOMBAT 4	11999.-	
MOTOCROSS MADNESS	12999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAM	HIVJ	
NASCAR 2	HIVJ	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA JAM	2999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NIGEL MANSSELL		
WORLD CHAMPION	1999.-	
NIGHTLONG UNION		
CITY CONSPIRACY	HIVJ	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
ODDOWORLD ARE 'S ODDISEY	11999.-	
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OUTPOST 2	HIVJ	
OVERLORD	4999.-	
PANDEMIONUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASSIN	9999.-	
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999.-	
PGA TOUR GOLF 466/CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	9999.-	
POWERBOAT	9999.-	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK		
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	7999.-	
QUAKE II DATA - GROUND ZERO	HIVJ	
QUAKE RESURRECTION PACK	7999.-	
QUEEN OF THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON	HIVJ	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAINBOW SIX	11999.-	
REBEL ASSAULT	4999.-	
REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	4999.-	
REBEL ASSAULT - X WING	4999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED JACK	HIVJ	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SETTLERS II	3999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SILVER GAMES	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMALL SOLDIERS SQUAD COM.	1999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	11999.-	
SPECTRE VR	6999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPYRO	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT DATA -		
INSURRECTION	7999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWARR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	5999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-	
SYNDICATE WARS	3999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-	
TFX	1999.-	
THEME PARK	4999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOMB RAIDER II	11999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	HIVJ	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TROPHY BASS 2	4999.-	
TUNNEL 81	9999.-	4999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE FIST PRO	9999.-	
ULTIMATE WAR PACK	11999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNREAL	7999.-	
URBAN RUNNER	9999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUAL CHES 2	4999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WARCRAFT II DELUXE	9999.-	
WARLORDS III	4999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WESTRIX	9999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WIPEDOUT / ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X COM INTERCEPTOR	9999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING VS THE FIGHTER	11999.-	
XENDOCRACY	11999.-	
XTRME VELOCITY	12999.-	

### 1+5 JÁTÉK

	Fogy. ár	Akciós ár
BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

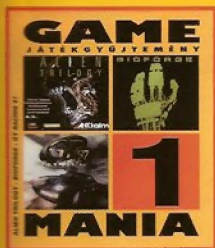
### PC 3.5"LEMEZES

#### JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
FRED DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER'S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-



# OKTÓBERBEN NÁLUNK NEM A HÓ ESIK, HANEM AZ ÁRAK!



GAME MANIA 1  
9999,- helyett **4999,-**



F22  
11999,- helyett **4999,-**



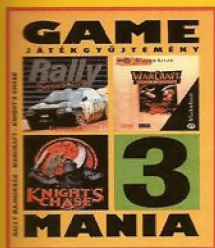
FALLOUT  
11999,- helyett **4999,-**



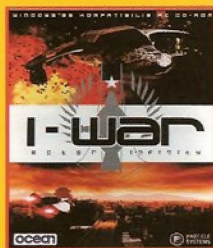
SCREAMER 2  
4999,- helyett **2999,-**



X-WING VS. TIE FIGHTER  
11999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 3  
9999,- helyett **4999,-**



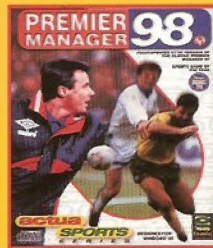
I-WAR  
11999,- helyett **4999,-**



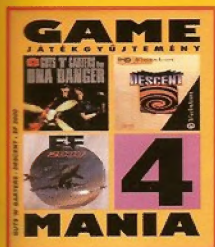
GUTS'N'GARTERS  
9999,- helyett **4999,-**



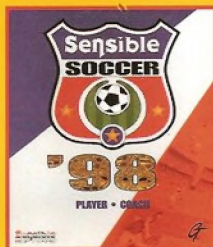
BLASTER!  
4999,- helyett **1999,-**



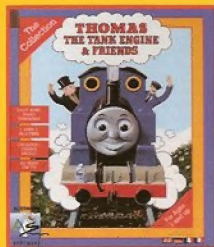
PREMIER MANAGER 98  
7999,- helyett **4999,-**



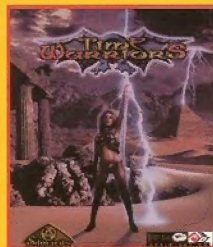
GAME MANIA 4  
9999,- helyett **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98  
9999,- helyett **4999,-**



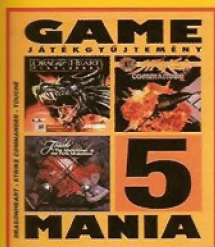
THOMAS THE TANK ENGINE  
7999,- helyett **3999,-**



TIME WARRIORS  
9999,- helyett **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO  
9999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 5  
9999,- helyett **4999,-**



ATF  
9999,- helyett **3999,-**



FIFA SOCCER 96  
4999,- helyett **2999,-**



Longbow  
9999,- helyett **3999,-**



PRIVATEER 2  
9999,- helyett **3999,-**



MAGIC THE GATHERING  
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ  
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN  
(POZSONYI ÚT. POLUS CENTER, MAMMUT  
BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ  
SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132)  
ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN  
TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY  
BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!



KNIGHTS & MERCHANTS .....	12
COLIN McRAE RALLY .....	16
HARDWAR .....	18
NIGHTLONG .....	20
KND 2.: KROSSFIRE .....	22
VIRTUAL CHESS 2 .....	24
WETRIX .....	25
EASTERN FRONT .....	26
NAM .....	28
PLANE CRAZY .....	30
TIGER WOODS '99 .....	31
STARCRRAFT: INSURRECTION .....	32
TOTAL ANNIHILATION:	
BATTLE TACTICS .....	33
DUNE 2000 .....	34
URBAN ASSAULT .....	36
RAINBOW SIX .....	38
PREMIER MANAGER 98 .....	40

ECTS BESZÁMOLÓ .....	4
- GT INTERACTIVE .....	6
- PSYGNOSIS .....	7
- MICROPROSE .....	8
- INTERPLAY .....	9
- EIDOS .....	10
CINKELT LAPOK .....	41
CSEVEGŐ .....	44

COLIN McRAE RALLY .....	16
DUNE 2000 .....	34
EASTERN FRONT .....	26
HARDWAR .....	18
KND 2.: KROSSFIRE .....	22
KNIGHTS & MERCHANTS .....	12
NAM .....	28
NIGHTLONG .....	20
PLANE CRAZY .....	30
PREMIER MANAGER 98 .....	40
RAINBOW SIX .....	38
STARCRRAFT: INSURRECTION .....	32
TIGER WOODS '99 .....	31
TOTAL ANNIHILATION:	
BATTLE TACTICS .....	33
URBAN ASSAULT .....	36
VIRTUAL CHESS 2 .....	24
WETRIX .....	25

# tartalom

## I X . É V F O L Y A M , 1



### Hardwar

3D-kártyákra íródott szimuláció úrbéli  
"szabadkereskedőknek" – az Elite után  
szabadon!

18. oldal



### Knight & Merchants

Settlers II által inspirált "közép-  
kor szimulátor" hosszú téli  
éjszakákra.

12. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok  
bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó  
engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomda: Grafit Pencil Nyomda, Budapest

A címlapon: Tomb Raider III (Eidos Interactive)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Laptípus: Molnár Dénes és Kovács Lili

Nyomdai előkészítés: Kismaros Rendi Levélgyűjtés: Recent Kft.

Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.



## Eastern Front

Egy méltatlanul mellőzött stratégiai játék és kiegészítője, amely talán még jobb, mint a Panzer General 2!

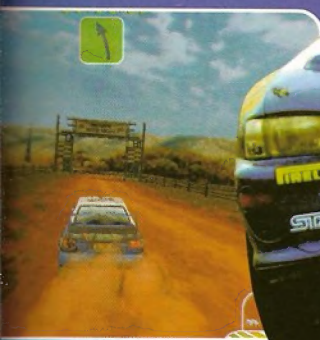
**26. oldal**



## Colin McRae Rally

PlayStationön is a legjobb rally szimulátor - de a PC-változat még annál is jobban sikerült!

**16. oldal**



## AKTUÁLIS

Huh! Ez a felkiáltás nem azt jelzi, hogy rántott baglyot ebédelttem és még volt egy-két keresetlen szava ehhez az eljárásához - sokkal inkább azt, hogy a gonosz játékkiadók kezdenek kitolni azokkal a szerény kis újságokkal, akik nem 200 oldalon jelennek meg: az ECTS '98-on ugyanis annyi eljövendő újdonsággal halmozták el a holnap reménybeli játékosait, hogy ha mindegyikre szántunk volna egy-két keresetlen szót, akkor nemhogy a mostani, de az idei összes 576 Kbyte is kizárólag Hírekből állt volna! Így tehát most csak szemezgetni tudunk a legjobb anyagokból. A múltkor már ijesztgettelek benneteket a maximega méretű Hírek rovattal, így tehát most is előre jelzem, hogy még novemberben is tartunk egy hasonló méretű szedánszt azokkal, akikre most nem jutott hely. (Bár nem tudom, hogy mitől lenne vidámabb a jövő attól, ha előre közlik, hogy szomorú lesz...) Második aktuális témánk szívemnek igen kedves: ez pedig az 576 Kbyte előfizetésének csodálatos lehetősége. Nem tudom, hogy a múltkori szerény kis áremelésnek köszönhető-e, de a rendszeren megugrottak a kedvezményes előfizetések (ha annak köszönhető, akkor jövő hónapban megint árat emelünk... Khm, nem volt jó vicc?!). - ennek öröme egy hónappal meghosszabbítottuk a még régi áron történő holtbiztos 576-beszerezést. Van még egy apróság a múlt hónapban megjelent (illetve majdnem-meg-nem-jelent) számunkkal kapcsolatban, de ez egy hosszú mese, szóval inkább hátrébb adom elő. Addig is szórakozzatok jól, én addig megyek Eastern Frontozni - miután felszámoltam a kurszki kiszögellést, a Csevegőben találkozunk!





# Microsoft

# ECTS '98

**E**CTS '98 – az európai játékbörze. Persze a rövidítés szó szerint nem ezt jelenti, de aki egyszer

Az egyik énem a PC-s játékokat hesszelte, a másik a konzolosokat. Majdnem ketté is szakadtam.

Egy ilyen show több dologra is jó. Először is megnézheted a készülő játékokat, a legtöbbet ki is próbálhatod (a japán kiállítás például abban különbözik a többiétől, hogy ott mindent kipróbálhatsz, már majdnem kötelező érvénnyel). Aztán gyűjthetsz anyagokat, CD-ket, szórólapokat, ajándékokat (az amerikai shown persze mindebből sokkal-sokkal többet, hiszen az Amerikát). És persze találkozhatsz azokkal a srácokkal-csajokkal, akiket egy éven át bombázol e-mailjeiddel – vagyis a cégek PR menedzsereivel. Ezt hívják "pofavízitnek". Ez persze nem mindig problémamentes, hiszen minket, magyarokat, nem mindig vesznek egészen komolyan. Biztosan a többi

Istennek. Viszont nagyon sok olyan dolog kiderült, amit eddig csak sejtettem (a magyar dolgokat nem részletezem). Itt van mondjuk az Electronic Arts.

Szóval ők azt mondták, hogy nem kívánnak több százezer fontot költeni egy kiállítóhelyre – ezt a pénzt másra is el tudják költeni (sosem gondoltam volna?!). Ezért nem is állítottak ki az ECTS-en. A show-t megelőző este rendeztek egy zártkörű bulit (csak újságíróknak), egy számítógépes boltban, ott kiállítottak 30 gépet, PC-PSX vegyesen, azokon futottak a stuffok. Itt az asztalok között böklászva jötek röhgtem, mert leginkább csak magyar, lengyel, cseh és szlovák szavak ütöttek meg a fületem. Gondolom az EA itt terelte össze az összes... hmmm... "nem annyira fontos" kontaktját. (Kíváncsi lennék, hogy az angol Edge magazint is ide hívták-e meg?) De a játékok legalább jók voltak. Volt egy érdekes szösszenet is: Zsolt (az 576

lítva, mint egyébként (persze most is több százas nagyságrendre kell gondolni), de minőségileg sokkal jobbakként találtam őket. Rögtön az Eidos stand felé vettem az irányt, hiszen ők mindig nagy bulit csapnak. Útközben konstatáltam, hogy az állítólag hatalmas kiállítóhelyet bérelt, marha nagy pavilonnal (érdekes volt összehasonlítani mondjuk a mellette levő Microsofttal), de talán csak 4-5 játékkal. Gondolom, ők még utoljára meg akarták mutatni. Ja, nekik volt rá X százezer fontjuk... Eidos. A stand hatalmas (a legnagyobb), menő design, baromi jó anyagok, minden játszható, készséges fejlesztő srácok, CD hegyek, szóróanyag



A Harlem Globetrotters ez alkalomra néger énekkórusnak álcázva

Ez Max. Egyéb kommentár nem szükséges



ellátogat erre a kiállításra, annak egyértelművé válik, hogy erről szól a mese. Megmutatni, hogy mink van, elhíttetni a "nagyérdeművel", hogy jobbakk vagyunk, mint a többi cég – és persze mindez angol módra! Mert van ilyen játékbörze Amerikában is, meg Japánban is, de egy ilyen rendezvény a három kontinensen teljesen más formában zajlik. Tehát ott tartottunk, hogy angol módra...

Ez az ECTS a sokadik volt életemben. De az első olyan, ahol mint "Martin 1" és mint "Martin 2" voltam jelen.

számtech újság is tudna mesélni erről – lemondott találkozó, semmitmondó, bárgyú párbeszédek, felesleges időpocsékolás. Persze vannak kivételek is, igazán COOL fickók, de nem mindegyikük az. Hiába, mi az ő szemükben még mindig "Kelet" vagyunk! Aztán arra is jó egy ilyen show, hogy (ha tudsz olvasni a sorok között), hogy kideríts dolgokat. Hogy ki mond igazat, ki hazudik, ki játssza meg magát, és ki őszinte. Ki piti, és ki nagyvonalú. Vonatkozik ez újságokra és cégekre egyaránt.

Az idei ECTS a fenti szempontból nagyon tanulságos volt. Mivel a tavalyi elég zsenyére sikeredett, ezért most is tartottam ettől – kellemesen csalódtam, hála



Állófogadás az Electronic Artsnál



Pár ACTUA-lis ajándék tán a Gremlintől is várható



Az Acclaim szörny kutricája

tulaja) megkérdezte az egyik fejlesztő srácot, hogy a Trespasser című Jurassic Park+Quake játék ugyan milyen gépen is fut. A fickó azt mondja, hogy 350MHz-es PII-n. Na, erre összeröhögtem, mert az amúgy szuper játék még ezen is szagatott! Ennyit a gépigényről.

Másnap reggel irány az ECTS. Feka srácok-csajok kórusba tömörülve, bússzen daloltak. Sorban állás, tülekedés, meggyás. Bejutottunk, szétváltunk. Találkozom csak délután volt, így csomó időm volt nézelődni.

Az első két hét után egyértelművé vált, hogy ez az ECTS baromi jó lesz. Mintha kevesebb játék lett volna kiál-

várak – és persze a csajok! Eidos-ék leszerződtek négy bombázó manóként (ebből kettő Fighting Force jelmezt, kettő izgi fehér cuccban), egy amerikai soft-pornó sztárt (Lisa B.) és a világ egyik (szerintem) legjobb nőjét, Nell McAndrew-t, Lara Croft szerepében. Ez a turmix olyan benyomást tett rám, hogy utána bármire is mentem a kiállításon, az Eidos standot mindig útba ejtettem. Csináltam is vagy 150 fotót, ebből 100-at a csajokról. (Ja, 45-öt meg a csajok különböző domborzati viszonyairól nagytitokban – a maradék 5 pedig ennek a beszámolónak a képanyaga – CoVoy) A cég PR-es sráca





meglepően barátságos volt, a megbeszélést fél óra helyett **MÁSFELT** diskuráltunk (az utánam következő két illető biztos erősen anyáztott), és ha csak a fele bejön, amiről beszélt, akkor az időn hatalmas Eidos-uralom várható. A másik nagy meglepetés a GT. Szó szerint bezárkóztak, különterem, titoktartás, meggyőzés. Gondoltam itt nekem nem terem babér, örülök, ha a találkozózt nem felejtik el. És mi történt? Dédelgették, kényeztettek, és mindent megígértek. A csoda az volt, hogy az ECTS után egy héttel kezd-



tek szállingózni a GT csomagok, CD-k tucatjai, exkluzív (számozott) Duke Nukem-szobor, meggyás. És még a játékaik is tetszettek.

Biztosan sokan kíváncsiak vagytok rá, hogy a karácsonyi piac játékaikhoz milyen konfiguráció szükséges. Nos, ez kemény dió, ugyanis a stuffok az ECTS-en úgy vannak kitéve, hogy a gépek nem látszanak. Gondolom direkt. Ezer százalékgig biztos vagyok benne, hogy minden min. PII 300-on futott, mert néhány helyen azért elárulták, hogy ők az ECTS-re a lehető legerősebb gépeket hozták. Ez azért elkeserítő, mert sok játék egyáltalán nem volt "látványosan" gyors, inkább csak "normálisan" futottak. Tehát ha egy stuff PII 300-on "normálisan" fut, akkor a gyengébb masinákkal rendelkezők nyugodtan elfelejthetik a "felhőtlen szórakozást" ígérő órákat. Persze ez nem újdonság, minden évben így van, így is lesz, felesleges siránkozni. Aki PC-t vesz, az erre fel van készülve (ha nem, majd rádöbben).

Azt már biztosan sokan tudják, hogy a játékkidők "világában" állandóan újrafelosztás van. Az EA most megvette a Virgintől a Westwoodot (lehet, hogy azért nem állítottak ki, mert elfogyott a lé...), az Eidos a Psygnosist szándékozik (időközben elálltak a bolttól), az Activision meg csak úgy általában nem volt ott az ECTS-en (egy szálloda halljait vették ki). Szóval attól tartok, hogy "kovász van a cipóban" kint is – a nagyhalak márhára éhesek, a kaja kevés, és a kishalak lassan-lassan elfogynak.

Na, a sok csajnézegetés közben megszomjaztam, felkocogtam hát a galériára, a büféhez. Ott találkoztam Chris barátommal, aki manapság egy számítétek újságunk dolgozik. Dumálgattunk az élet nagy dolgairól, ami-

kor is megpillantottam pár feka "baidigárdot", akik sietve kísérték valakit. Vörösésbarna haj, hosszú copf, zölt top, rövidgatya... "Anyám!" – mondtam, – "Ez Lara"! Ott jött lent

alább járjon jól.

Akkor térjünk rá a lényegre, a felhozatalra! A következő oldalakon cégekre lebontva mutatjuk be nektek az ECTS '98-on kiállított játékokat, és



Lara Croft személyesen, azaz Nell McAndrew, és az Eidos stand felé tartott. Rögtön csináltam néhány távolit, aztán lerohantam a földszintre, és elkaptam néhány közelit is. Aztán később, a "hivatalos" fotoshootingon végre közelről is megcsodáltam Lara babát. Óh, lehet, hogy a TR3 a kedvencem lesz?!

Van még egy sztorim, habár ez nem PC-játékkal kapcsolatos, de talán érdekes lehet. A Konami standján nem volt kiállítva a következő PlayStationös mega-játékuk, a Metal Gear Solid. Ehelyett volt egy nagy fém harmonika-ajtó, rajta a MGS logo. Minden órában kinyílt az ajtó, és beengedtek 25 embert a kordonnal szabályozott sorban állók közül. A gond csak az volt, hogy a sorban állandóan vagy 50 ember várakozott. Úgy voltam vele, hogy ha kell, akkor megverekszem a bejutásért – de aztán elnéztem a palik elcsigázott arcát (az első pár ember pont egy órája várhatott) és más találtam ki. Amikor elkezdett kinyílni az ajtó, felemeltem látványos külsejű digitális Sony fotóapparatomat, magam elé húztam totálisan fontosnak tetsző táskámat, és **SZEMBŐL** benyomultam a helyiségbe. A hostess kislányok a látogatók számlálásával voltak elfoglalva, a többi Konamis pedig azt hitte, hogy valamilyen fotóriporter lehetek, lezsírozott belépővel. Na, így próbálhattam ki "álmaim" játékát! Meg is rendeltem rögtön Japánból, hátha megint ellopja valaki – ha én nem, ő leg-

azokat is, amelyek ugyan nem voltak kitéve, de biztos számíthattok rájuk. Volt egy pár, szóval lehet, hogy marad a következő 576 havi 576 Kbyte-ba is...

Martin







# GT Interactive Software

Abe's Exodius



A GT Interactive nemhiába a világ második legnagyobb játékkikládó cége: egy időben ugyanakkora veszteségeket sikerült termelniük, hogy a csőd szélére kerültek, de az utóbbi időben kezdenek ismét régi fényükben csillogni.

Egyes számú PC-slágerek (a Mortal 4-en és a már igencsak régóta esedékes Duke Nukem Foreveren kívül természetesen) az **Abe's Exodius** lesz. Abe, a világ legkedvesebb rondasága első odüsszeiájában mindenkinek belopta magát a szívébe, így tehát nem csoda, hogy egy éven belül érkezik is a kiváló platformjáték folytatása is. Ettől az ember már természetesen új pályákat, új videókat és új karaktereket vár, amelyeket meg is kap bőséggel. A játék különböző szereplői saját személyiséget kaptak: a bennszülöttek például pillanatnyi hangulatuk szerint reagálnak, és ez természetesen attól függ, hogy mi történt addig velük. Ezenkívül

igazán impozánsak az egyéb adatai is: több mint 100 különböző varázslat, 50 különböző fegyver, 60 ellenséges kar-

akter, és 32 játékos hálózati játékban (akár team-, akár deathmatch módban). Az autóversenyek készítői egyre szívesebben nyúlhatnak vissza a múltba témaért: a Grand Prix Legends után valami hasonló gondoltak a **Trans Am Racing '68-'72** szerzői is, hisz ez az országúti autóverseny a boldogult hippikorszak benzinfaló sportkocsijait kínálja nekünk. A korszak 13 versenypályáján a Trans Am mellett 12 olyan klasszikus V8-as sportjárgány eleveedik meg, mint például a Pontiac Firebird, Ford Mustang vagy mondjuk a Chevrolet Camaro. A szokásos szemgöngyörködtető 3D-effekteken kívül (még a box is 3D-ben animál) sajátos, de mindenképpen ígéretesen hangzó próbálkozás, hogy a rongálódásokat a program nem előregenerált textúráként tárolja el, hanem különböző paraméterek figyelembe vételével online számolja ki, ami azt jelenti, hogy minden

viharokat idéző elő). Az off-road versenyek sajátja, hogy a sofőröknek a versenyben nem kell egy meghatározott utvonalat (például egy betonutat) követnie: arra csörtet, amerre jólesik neki. Így tehát a terep teljes szélességében hajthatunk, például egy sziklafalra felkenődve), de ilyenkor természetesen él az a lehetőség is, hogy az autó két keréken halad, vagy rosszabb esetben egyszerre fogja magát és felborul.

Egy másfél évtizedes, patinás név születik újjá a **Lode Runner 2**-ben, aminek már nyolcbités változatai is világsikert arattak, és mellesleg ennek PC-s változata volt az első Win95 alá írt játék.

A grafika ugyan a kornak megfelelően hi-colorban fut, és a nézet is 3D izometrikusra változott, de az 5 világ összesen 75 pályáján zajló cselekmény semmit: az aranyat gyűjtve logikai feladványokat kell megoldanunk, és közben elkerülni a ránk támadó rondaságokat. Mission disket nem tervezhetnek hozzá, mert a játék egy pályaszerkesztővel együtt kerül majd forgalomba. A vitorlás hajók legszebb korszakába, a XVIII. századba repít minket vissza a

**Tides of War**, amely egy kalandelemekkel átszőtt stratégiai játék lesz. Különböző küldetéseket teljesít és a nyersanyagok felhasználását felügyelve építhetjük fel több mint 50 különféle hajótípusból álló flottánkat.

GT-től jön még: **War of the Worlds**: A klasszikus sci-fi regény feldolgozása C&C-stílusban a Rage-től.

Powerslide



Lode Runner 2



**Prey**: Quake-utánzat a 3D Realms előadásában.

**The Chosen: Blood 2**: A Monolith elsőosztályú mészárszékének folytatása.

**Total Annihilation: Kingdoms**: A Cavedog C&C-verőjének fantaszre áthangszerelt, feljavított verziója.

**Rebel Moon Revolution**: 3D taktikai kommandós játék, a Rebel Moon Rising folytatása.

Dark Vengeance



Trans Am Racing



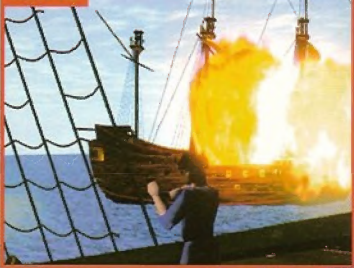
továbbfejlesztették az interaktív részeket is: Abe komplett beszélgetéseket folytathat szókincse segítségével. Rettenetes fegyvert kaptak a Mudokonok: elemi erejű szellentéseik ellen Abe szerencsére hasonló fegyver ellentámadásával válaszolhat.

A 3D fantasy akciójátékok híveit veszi célba a **Dark Vengeance**, amelyben tíz különböző, az RPG-kból már régi ismerősként visszaköszönő karakter (mágus, warlock, gladiátor, stb.) szerepben indulhatunk neki 20 pályának.

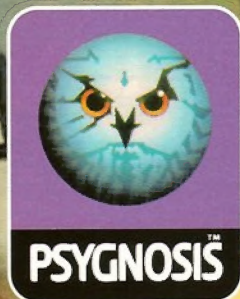
egy-egy ütközésnél valami egyedülálló dolog fog bekövetkezni.

Ugyancsak az autóversenyek világába visz bennünket a **Powerslide** is, csak most az útról lefele, ugyanis ebben off-road masinák játszódnak majd a főszerepet. A játékban különböző időjárási körülmények (eső, szélvihar) között változó terepviszonyok (jég, hó, sár, stb.) között indulunk majd harcra az első helyért – ráadásul ezek a paraméterek állandó kölcsönhatásban is vannak egymással (az erős szél például homok-

Tides of War







Szegény Psynosisra rendszerint zűrös idők járnak: először ugyebár a Sony kebelezte be, mint elsődleges európai zászlóshajóját, most pedig az Eidos akarta hirtelen megvenni – pedig hát ő sem egy kis hal a maga nemében. Mindegy a közeljövőben egyrészt folytatják azt, amit az utóbbi két évben megszoktunk tőlük (látványos akciójátékok PC-re és PlayStationre), de azért néha más vizekre is el-evezgetnek.

A legjobban hirdetett játékaik jelenleg a titkokas nevet viselő **O.D.T.**, ami egy-fajta sajátos Tomb Raider-utántartó lesz,



legalábbis külső megjelenését tekintve. A brutális fantasy világban játszódó játék sajátossága, hogy igen érdekesen ötvözték az RPG-elemeket az akciójátékokkal. A játékot négy különböző karakterrel játszhatjuk, amelyek különböző fegyverekkel, mágikus képességekkel és saját harci rendszerrel rendelkeznek. Az utóbbiból következik az akció-elem is: a fegyveres összecsapásokon kívül kényszerűen meg kell állnunk majd a helyünket a 40 különféle ellenséggel szemben. Nyolc különböző szint, egyenként 7 szektorral, a Psynosis-játékoktól megszokott látvány – megjelenés még karácsony előtt.

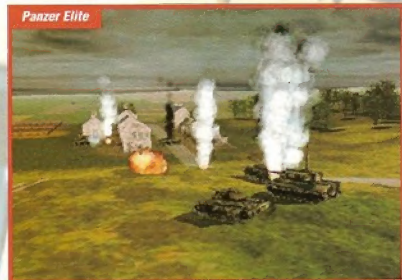
Nagy vonalakban szintén a Tomb Raider-utántartók közé tartozik a Surreal által fejlesztett **Drakan**, amelyben Rynn nevű hölgygel és Arokh nevű sárkányával fogunk 5 darab, egyenként 14 színből álló 3D fantasy világban barangolni. Nagy vonzereje lehet a játéknak a 3D-kártyákra épített hatalmas karakterek, továbbá az, hogy a furcsa párosnak köszönhetően nemcsak földi, hanem légi harcokba is bonyolódunk. Az 50 különféle fegyver egyébként 7 varázslatot és 6 sárkány-támadást tartalmaz. A megjelenés valamikor a jövő év első negyedében várható. PlayStationn már megjelent, és PC-n is hamarosan megérkezik a **Newman/Haas Racing**, amelyben a Formula 1-hez hasonló CART-autóversenyek autóihoz illeszkedik bele. A program névadója a CART-versenyek egyik leghíresebb istállója, és

igen tevékeny szerepet vállaltak a játék fejlesztésében. A 11 tökéletes részletességgel visszaadott, licenccelt versenypályán a CART-versenyek 16 leghíresebb pilótájával indulhatunk a győzelemért. Kicsit érdekes, de semmi esetre sem kellemetlen húzás lesz a Wingsim 3D tankszimulátorra, a

**Panzer Elite**, amelyben Észak-Afrika, Olaszország és Normandia II. világháborús hadszínterein vezethetünk harcba egy szakasznyi harckocsit. Igaz ugyan, hogy csak 4 német vagy szövetséges tanktípus között választhatunk, viszont a campaignben is játszható küldetések igen széles választéka (felderítés, teherautó-oszlop kísérete, eltűnt alakulatok felkutatása, stb.) áll előttünk, továbbá a campaign módban a személyzetünk tapasztalati pontokat szerevez fejleszthet, továbbá a küldetésekben előrehaladva új fegyvertípusok válnak használhatóvá. A játék várhatóan tavasszal jelenik meg.

Szintén nem egy megszokott kategória a Psynosisistól a repülőgépszimulátor (ráadásul egyszerűen kettő is), márpedig a Wings of Destinyvel párhuzamosan készül **Nations Fighter Command** is az, meg hozzá a javából, bár az Air Warriorhoz hasonlóan inkább az akció dominál benne, mint a repülés tökéletes szimulációja. A játékban 12 különböző II. világháborús angol-szász és német vadászgéppel indulhatunk történelmi küldetésekben, Instant Action-módban végkimerülésig, illetve hálózaton akár 64-en is egymás ellen. Fontos szerepet kapott a minél élethűbb látvány: a géptörzsen végigsúpró sorozatok, az ömlő olaj, a motorból előtörő füst és a letéredező szárnyak megvalósításával igyekeztek minél valóságosabb érzetet kelteni a játékosban. Megjelenik a jövő év elején.

Talán a Battlezone és az X-COM: Interceptor szürrealista elegyének lehet tekinteni a **Tellurian Defence** néven érkező harci/stratégiai játékot, amelynek történetéért a Star Trek: Next Generation írója a felelős. Ehhez képest nem nagy durranás az a kulissza, hogy a környezeti katasztrófából újjáéledő Földet halmazati büntetésként még egy idegen faj is megtámadja a XXI. század elején. A játékban egy kis csapat vadászpilóta és gőnésebsz



élén kell szembeszállnunk a Föld felszíne felett az idegenekkel, és a küldetések során nemcsak az akciórészben kell tevéleges szerepet vállalnunk, hanem mi fogjuk irányítani az új gépek kifejlesztését, a fegyvergyártást, sőt sajátos módon még a legénységünk genetikai állományát is manipulálhatjuk. A játék valószínűleg még az idén megjelenik. Jön még: **Global Domination**: Sci-fi akció/stratégia. **Attack of Saucerman**: Croc-szerű platformjáték egy ufóval. **Expert Pool**: Billiárd. **Hired Guns**: Az Unreal-engine-re épülő akciójáték.



# MICROPROSE®

European Air War



Falcon 4.0



Starship Troopers



Ugyan szomorú napok járnak mostanában a Microprose-ra, de az ECTS-re azért csak felszították magukat, és akkora pavilonnal jelentek meg, hogy futballozni lehetett benne. A gond csak annyi, hogy a tőlük megszokott hatalmas mennyiségű játéknak csak a töredékét hozták, és mellesleg az utóbbi öt év legszerényebb sajtóanyagát prezentálták. Na mindegy.

A múltkori hírekben már ejtettünk szót a különböző helyeken fejlesztett Civilizationokról. Természetesen a Microprose is jön a sajátjával – ha más nem, hát legalább ez a cég tette minden idők legsikeresebb stratégiai játékvá – és ez a **Civ II: The Test of Time** címet viseli. Mint a sorszáma is mutatja, ők sem gondolták komolyan, hogy ezt folytatásnak lehetne nevezni... Annyi történt az eredeti Civ II-vel, hogy az emberkéinket meganimálták (a térképen és a városban egyaránt), össze lehet kapcsolni térképeket, valamint az eredeti Civ II világához még hozzácsaptak egy fantasztikus és egy sci-fi világot. Kész, kalap. Ezzel nem sok esélyük lesz a készülő Civ-közlöknek szemben.

Egy másik nagy ász, amit már Igencsak régóta rejtegetnek a tarsolyban, az a **Falcon 4.0**, ami a következő generá-

ciója a világ legnépszerűbb harci repülőgép szimulátorának. A helyszín a Koreai-félsziget, ahol szokás szerint egy F-16C nyergében fogjuk észak- és dél koreai, valamint kínai bevetésekben aprítani az ellent. A 3D-kártyákra optimalizált új rész nyújtotta lehetőségeket kicsit körülményes lenne most felsorolni – a lényeg az, hogy a hírverése alapján komoly veszélyt jelenthet az F22ADF trónjára, ha a többévnél ígéretes után végre méltóztatnak megjelentetni.

A **European Air War** szintén egy csinos kis repülőgép szimulátor lesz, csak az idő változik egy kissé: az angliai légitámasz és az 1943-45 között zajló németországi légitámaszokat vívhatjuk meg egy vadászpilóta szerepében. A két időszakban alapvetően karriert fogunk játszani, az általunk választott beosztásban, de egyébként a mi dolgunk lesz a különböző típusú bevetések elosztása, illetve az ehhez szükséges fegyverzet összeállítása is. Összesen 20 különböző gépet lehet majd berepülni benne, továbbá régebbi játékosok egy editorral saját küldetéseket is fabrikálhatnak maguknak.

A Microprose néhány kellemes kis filmcencet is rejteget a zsebében. Ezek közül a Star Trek-ről már lenyűgözött néhányat, de ezt most lelkiismeretfur-

dalás nélkül tovább folytatja a Birth of a Federation és a **Klingon Honour Guard** című játékaival. Az utóbbiban most kivételesen a Klingon oldalon harcolunk, és a méretes mennyiségű videóval tarkított történet azt fogja elmesélni, hogy hogyan menti meg egy ifjú harcos a Klingon birodalmat és annak vezetőjét. A játékstílust pedig gondolom nem kell különösebben részletezni, ha annyit mondom, hogy az Unreal engine-jére épül. Tíz különböző fegyver, 26 pálya – túl sokat nem is kell tovább ragozni, hiszen mire ezt olvassátok, addigra talán már meg is jelent, így nem kizárt, hogy a következő 576 Kbyte-ban már teszteljük is.

A másik Microprose-filmcenc legelőbb ekkora név, hiszen a világon mindenütt sikerrel játszott **Starship Troopers**ről van szó. A film alapján a játékstílus tulajdonképpen tálcán kínálta magát: olyasmit farigcsáltak belőle, mint a meches játékokból. A történet egyszerű: egy halálos fegyverekkel és páncélzattal felszerelt kommandóssal végre kell hajtani egy-egy küldetést, mielőtt kimenekít-

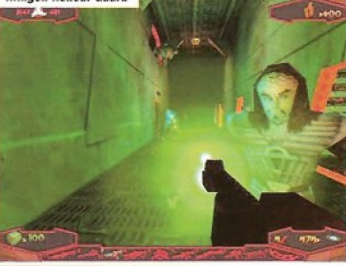
nek az izlettárukat elől. Ahogy a küldetés halad előre, és a játékos egyre több tapasztalatot szerez, magasabb rangba és beosztásba kerül, további csapatok irányítását veszi át, míg az egész sereg parancsnoka nem lesz.

Témáját tekintve nincs különösebben nagy különbség ehhez képest egy másik készülő Microprose-játékban sem, és itt nyilvánvaló, hogy a Battletech-filmcencből született **Mechwarrior 3**-ra gondolok. Nagy benga páncélos monsterekkel csaplatunk ide-oda a harcmezőn, természetesen állít felfegyverezve. Egy-egy mecha akár tíz fegyvert is magával cipelhet, és a fegyverek használatának kombinálásával különféle problémákat okozhatunk a hidegre teendő mehek illetve járművek rendszerében. A feladat tehát alapjait tekintve nem bonyolult – az már egy más kérdés, hogy valami hasonlót akarnak velünk is művelni. Az mindenesetre biztos, hogy ha az előzetes videók nem csalnak, akkor a legszebb és egyben a legjobb játékokat köszönhetjük ebben a játékkategóriában.

Civilization II: The Test of Time



Klingon Honour Guard



Mechwarrior 3.







**M**egmondom őszintén, az Interplay az egyik kedvenc cégem, több okból is: száz-ezer éve megvannak, még senki sem tudta felvásárolni őket, de kiadóként ők is csak nagyon szolidan terjeszkednek, mert jól elvannak a közepes méretű cégek között – legfőképpen viszont azért bírom őket, mert olyan játékokat csinálnak, amiket komolok, és fennállásuk óta még elvéve sem adtak ki szemetet (pedig ez nagyon nagy ritkaság). Hál'istennek a mostani ECTS-en is az bizonyosodott be, hogy ismét igen tetemes mennyiségű finanszírozás készül boszorkánykonyhájukban, bár most sajna csak egy részükkel tudunk



kezedben yalog történi, de később találunk egy 50-es évekből megmaradt hatalmas Chevroletet, ami egyrészt meggyorsítja a közlekedést az egyes helyek között, másrészt új helyekre juthatunk el vele. A szerzők igyekeztek átmenteni az első rész világvege-hangulatát a folytatásba is, de az igazán nagy hangsúlyt a jóval nagyobb terepre és természetesen a lényegesen nagyobb számú NPC karakterre és az ellenségekre fektették. Külön említést érdemel a továbbfejlesztett harci rendszer, különös tekintettel a fegyvereknek azon tulajdonságára, hogy többfunkciósra fejleszthetők (például egy géppisztolyra felszerelhető egy rakétavető). A megjelenés pontos dátumáról még nincs hír.

A **Galileo** című játék főszereplője meglehetősen vegyes foglalkozást űz a tengereken: a helyzetnek megfelelően hol szolid kapitány, hol kalóz, hol pedig kereskedő. A játékot ugyan a Tomb Raider-szerű akció-kalandjátékok sikere inspirálta (illetve nemcsak inspirálta: alkotói között van az első Tomb Raider vezető grafikusa és programozója), de ezzel nem sokat mondtunk el róla: a grafikai kivitelezése akár mérőföldkö is lehet a játéktílusban, ugyanis túl a hatalmas méretű karaktereken és

tengernyi mozgáskombinációjukon, csak a verekedős játékokban megszokott hihetetlen mennyiségű animációs fázist terveznek a mozgás és a harcok minél látványosabb kivitelezésére. A játék megjelenése még odébb van, csak '99 végére várható.

A Xatrix csapata a Redneck Rampage de-hil humorra reménytelenül belpohtatta magát az ilyen stílusú játékok kedvelőinek a

szívébe. Mivel hivatalos Quake-kiegészítők gyártásában is sokat jeleskedtek, nem csoda, hogy készülő **Kingpin** c. játékukhoz a Quake II grafikus motorját választották, természetesen saját elképzeléseikhez igazítva. A film noir-hangulatú történet a gengszterek lénykorába, a harmincas évek Chicagójába viszi a játékost. A helyszínek és berendezések kivitelezésének precizitását már a Redneck Rampage-ekben is megszokhattuk, de – a stílustól kissé szokatlan módon – a Xatrix-fiúk most számos kalandelemet terveznek a játékba, amely egyébként hét, több pályából álló epizódból fog állni. Az egyes epizódok történetesít átvezető szintek kötik majd össze, amelyekben – az RR2-höz hasonlóan – egy-egy jármű "fedélzetén" fogunk ténylegni. Tervezett megjelenés jövő tavasszal.

A licenceken általában össze szoktak veszni a kiadók, amely megállapítás alól talán csak az egy Star Trek a kivétel, mert az több cégnek is biztosítja a betevő falatot. Interplayék is terveznek '99-re egy rakás Star Trek-témájú dolgot, amelyek nem fognak különösebb konkurenciát jelenteni egymásnak, hiszen mindegyik más-más kategóriában készül. A **New Worlds** például egy 3D real time stratégia lesz, amelynek 25 küldetésében különböző bolygók felszínén fogunk parázs vívta bonyolódni a romlásokkal vagy mondjuk a Klingonokkal. Kolóniákat alapítunk, bányászunk, új egységeket fejlesztünk – gondolom nem kell tovább sorolnom a kategóriai jellemző stílusjegyeit. Valami hasonló dolgot hoz majd a **Starfleet Command** is –

csak nem a bolygók felszínén, hanem a világűrben, ami már természetesen egész más műfaj lesz, valami olyasmi, mint mondjuk a Microprose X-COM Interceptor. Ebben a sorozatból már ismert (és sosem látott) fajok több mint 50 különböző típusú hajókat rendezgethetjük különféle flottákba, és a stratégiai rész megtervezésén kívül természetesen az akciókban személyesen is részt fogunk vállalni, hiszen egy három hajóból álló osztag vezérének szerepét osztják ránk. A **Secret of Vulcan Fury** már a harmadik darabja lesz az Interplay Star Trek-kalandjátékainak,



Star Trek: Secret of Vulcan Fury

amelyben hat új epizódot játszhatunk végig az Enterprise űrhajó ismertebb figuráinak (Kirk kapitány, Spock, stb.) szerepében, amelyben a romlások és vulkánok múltjának ősi titkait kutatjuk. A 3D rendelt kalandjáték legnagyobb érdekessége viszont az, hogy ismét mozgósították a filmsorozat egykori gárdáját az írótl a



Star Trek: Starfleet Command



Star Trek: New Worlds



rendezőig, és persze a virtuális figurák hangját is az egykori szereplők kölcsönzik. Star Trek-inyenceknek való csemege lesz a **Kilnong Academy** című akció-játék, amelyben egy ifjú klingon pilóta szerepében fogunk küzdeni a gonosz emberek ellen. Miután a harciskolát elvégeztük, több mint 30 küldetésben vezethetjük diadalra a dicső klingon fegyvereket a Szövetség különböző bolygói, de a nagyon ráérős földi Klingon-jelölteknek a játék még tartalmazni fog egy küldetés-szerkesztőt is.

Star Trek: Klingon Academy



foglalkozni.

Kezdjük egy folytatással, nevezetesen a Black Isle Studios **Fallout 2** című játékával, amely egybehangoz vélemények szerint a tavalyi év egyik legjobb sci-fi RPG-je volt. A "poszt-nukleáris kalandjá-

Kingpin



ték" folytatása 50 évvel az első rész befejezte után kezdődik. Főhőse az előző rész leszármazottja, aki egyrészt ósének nyugalomát, másrészt pedig az "Édenkert-gyérte Készületek" keresi. Miután az első küldetést elfogadtuk, bejárhatjuk az egykori San Francisco romjait, New Renot, a bűnözős és a szerencsejátékok fővárosát, valamint Vault Cityt, egy modern várost. Ez





**A** Lara Croft Utazó Cirkusz különféle hókuszpókuszai természetesen idén is az ECTS egyik fő attrakcióját jelentették. Livingstone úrék szerény kis vállalkozása lassacskán a világ egyik legnagyobb játékirodájává nővi ki magát, mert szép lassan elnyelve azokat a kis halakat, amelyeket érdemes. Ugyan a legnagyobb hűhő természetesen mindig is akörül a zöldpólos Cindiana Jones körül volt-van-és lesz, de azért az Eidos szárnyai alatt működik még jónéhány ígéretes csapat, akik a következő néhány hónapban olyan stuffokkal halmozzák el a tisztelt publikumot, hogy az mind a hűs új-ját megvalósítja utánuk.

Kezdjük azzal a játékkal, ami Martin komának a legjobban tetszett a kiállításon, a Pumpkin Studios által elköveitelt **Warzone 2100** című darabbal. Mint a címe is mutatja, ez a real time stratégia a vidám jövőben fog játszódni, amelyben különböző robotok seregei csapnak majd össze az Észak-Amerika feletti uralomért, valamint néhány elfeledett technológia birtokáért. (Az RTS-meghatározás itt nem egy C&C-klón jelöl – ha már mindenképpen analógiát akarnék keresni, inkább a Battlezone-t említhetnék, bár az sem túl pontos.) Az alapvető feladatok már ismerősek lehetnek: a megfelelő nyersanyagbázis birtokában különféle típusú droidokból fogunk nagy seregeket gyártani (illetve az amortizáltakat javítani), új típusokat fejlesztgetünk, és természetesen a három campaign parázs csatáiban rendre megdázúgunk az ellenséges Mikrobitok. Nemi újdonság lesz az újfajta harc rendszer, a teljes szabadságfokkal mozgatható kamerané-

zet, és az az apróság, hogy a parancsnoki robotok folyamatosan tanulnak a küldetések során. Várható megjelenés a jövő év elején. A Looking Glass fejlesztőit a Flight Unlimitedek révén ismerheti a nagyközönség, de mivel holmi Ultima Underworldökben is volt szerencsájuk feltűnedezni, nem lépnek új pályára a **Thief: The Dark Project**tel sem. A bájos fantasy-milióban játszódó történetben a szokásos figurákkal (csontvázak, lovagok, csontvázlovagok és hasonló) fog meggyűlni a bajnok, és a pimasz szerzők nem átalították a címszereplő tolvaj szerepét ránk osztani, akinek tudvalevőleg két hatalmas fegyvere van: a lopakodás meg a lopás. A játék úgy néz ki, mintha a Deathtrap Dungeon és a Quake gyermeke lenne, bár a fiúk egy teljesen saját engine-t készítettek a játékhoz, amelynek sajátossága, hogy a környezet nemcsak dekorációként szolgál: az éghető dolgokat felgyújthatjuk, a nehezeket ajtókat torlaszolhatunk el, a víznél könnyebb dolgok pedig természetesen úsznak – arról meg nem is beszélve, hogy nem megköveteli, csak támogatja a 3D-kártyákat. A játékkal hamarosan találkozhatunk oldalainkon, mert gyakorlatilag készen van és várhatóan még november folyamán megjelenik.

Külső megjelenésében és témájában igen erősen a Diablora emlékeztet a Cinematix **Revenant** című játéka, ami igenesek kellemes darabnak ígérkezik. Ebben egy Locke D'Averam nevű néhai harcost alakítunk, akit egy hatalmas hadúr azért élesztett újra, hogy visszahozza neki elrabolt lánykáját. Locke koma átmenetileg sajálatos állapota (márminthogy egy Ideig kénytelen volt ha-

lottnak lenni) miatt nem igazán tud semmit dicő előéletéről, de ahogy ijedt kis mókusként bók-lászik a sötét dungeonökben, péppé ver pár hordányi szörnyet, magához szólít egy rakás mágikus tárgyat, és eldurrant néhány varázslatot, idővel kezd felfedezni saját képességeit... A játék fejlesztésébe igyekeztek apait anyait beleadni: a hi-color grafikaért egy profi kanadai fantasy festő, a hangokért és a zenéért a Xymox együttes billentyűse volt a felelős. A teljesen non-lineárisra ígért történetben több mint 40, különböző fegyverrel felszerelt karakterbe botoshatunk, amelyek animációját a meglehetősen költséges motion capture technika szolgáltatja. A játék egyébként támogatni fog minden 3D-kártyát és akár négy játékos is nyomulhat majd vele. Várható megjelenés '99 tavasza.

Az Ion Storm és John Romero **Daikatana**-ja már egy jó ideje napirenden van, mint a közeljövő Quake-verője, de figyelembe véve az eddigi sebességet nem kizárt, hogy az ECTS'00 (nyilván így fogják aposztrofálni az új évezred showját) hírei között is szerepelni fog. A történet címado darabja egy ősi japán kard, amely azonkívül, hogy kiválóan



alkalmas parizer szeletelésére, azzal a széreny képességgel is rendelkezik, hogy képessé teszi a tulajdonosát időutazásra. A történet – mert a first person shooternek (még mindig nem tudok rá normális magyar szót) mostanában már az is van – a 25. században kezdődik, amikor Ilihara professzor a Fudzsijama hegy alatti ősi temetkezési helyen megtalálja a legendás fegyvert. Sajnálatos módon Benedict nevű gonosz asszisztense kinyírja a derék profot, és míg elhangzik egy karódal, visszarepül a karddal időszámításunk előtt 2030-ba, ahol egy erődöt épít a szent fegyver és természetesen utódai védelmére. A játékban Hiro Mijamoto szerepét alakítjuk, aki a néhai professzor szépséges lányának, Mikikonak és barátjának, Superflynek a társaságában visszaröppen a múltba, hogy visszaszerezze a kardot. A történet négy részből áll. Az elsőben Benedict erődjében kell halomra gyilkolnunk a gonosz bácsik armádiáját, hogy a színt végén megtaláljuk a Daikatana-t. Nemi hiba folytán a kard nem a saját időnkbe, hanem az ókori Krétára – azaz a második szintre – repít bennünket, ahol természetesen a kedélyes Minotaurusz barlangjában lesz némi nézetlertérésünk a helybéliekkel. Sajnos a kard nem tud elegendő energiát gyűjteni a megfelelő időugráshoz, így a harmadik szintet kénytelenek vagyunk a sötét közepkörben, néhány kedélybeteg viking között eltölteni. Négy varázslójuk, illetve a királyuk múlt időbe tétele után a negyedik szinten magunkat a jövőbe tesszük, mert a 2030. év földrengés sújtotta San Franciscojának legelőkelőbb hotelféből, az Alcatraz börtönből

Warzone 2100



Thief: The Dark Project







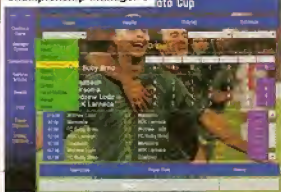
Anachronox



World League Soccer '99



Championship Manager 3



egyéni mimikával fog rendelkezni a dialógusoknál! Erre már most kíváncsi vagyok, de sajnos kénytelen leszek jövő márciusig várni, amíg megnézhetem.

Jön még Eidos komától:  
**Anachronox** (Ion Storm): Sajátos kivétel, sci-fi akció/kalandjáték, erőteljes RPG-elemekkel. Megjelenés: '99 első negyede.  
**Championship Manager 3** (Sports Interactive): A kiváló focimenedzser játék továbbfejlesztett változata. Megjelenés: ka-

vell majd kikeményünk. Talán nem csoda, hogy a játék a Quake II grafikus engine-jét használja, bár ez mostanában már nem nagy szám, amikor a hasonló játékok fejlesztőinek 90%-a inkább az Unrealé után ahítózik (a sors roppant gonosz firtora lenne, ha 2000-re Romeroék átirnák erre...). A játék érdekessége, hogy a főhőst (vagyis csekélységünket) két számítógép-irányítot-tal karakter (Mikiko és Superfly) segíti a küldetésében, akikkel menet közben akár el is cseveghetünk a világ dolgairól. 64 különböző szörny, 32 féle fegyver és 33 audiotrack, meg persze néhány deathmatch-pálya várja az önjelölt hőskéket, akiknek úgymond egy P133-as proci is elegendő lesz. Az utóbbi úgy legyen igaz, mint a '99 tavaszára ígért megjelenés.

A **Saboteur** név igen kellemesen cseng, a Nyugdíjnyújtó Intézet azon kuncsftalainak, akik még Spectrumon és C-64-en kezdtek játszani, hiszen a maga idején kategóriájának egyik legjobbja volt. A Tigon

új játéka ugyan nem ennek a felmértéte, mert saját bevallásuk szerint a látványt és a játékmenetet két PlayStation-sztár, a Soul Blade (egy Mortal-szerű, kiváló 3D veredős játék) és a Tomb Raider (ezt nem ismerem) inspirálta – mindenesetre ugyanaz a keleti misztika lengedez be, mint az előbb említett Daikatanát. A játék főhőse egy Shin Lenaga nevű modern ninja, aki öt különböző világban és egy szál erópolóban kutat családjának maradványai után. Teljesen felszerelése Katana (vagyis Kard) nevű kardjából, valamint hűséges blókijéből, Shiroból áll – mindenesetre mindkettő elég hatékony fegyver lesz a jakuzák és zsoldosai ellen. A 3D-kártyák képességeire épülő látvány és játékmenet tehát Laramoto Croftucsi kalandjait idézi, amelyet az összecsapásokban egy motion capture technikával készült, csak veredős játékokban elvárható komplex harci rendszer egészít ki. Hogy ebből a turmixból mi süti ki, megtudjuk jövő május tájékán.

Nyilván sokan látták a Mel Gibson főszereplésével készült 'A rettenthetetlen' című filmet, ami Bruce ..., a skót szabadsághősnek állított emléket. A Red Lemon csapata is láthatta, ugyanis ugyanebbe az érába, a XII. század végének Skóciájába visz az egykoron **Tartan Army** című stratégiai játéka. (Ez egy ideig Braveheart, azaz a film angol címével megegyező néven futott, de nyilván jogi problémák miatt nemrég megváltoztatták.) Ebben az időben Skócia még független, de apró darabokra szabdalt ország volt. Egyes részeit egy mással állandó torzalkodásban élő családok, ún. klánok uralták, akik hol politikai manőverekkel, hol pedig súlyos szerekkel próbálták a többiek feletti hegemoniát megszerezni. Talán ezt látva döntött úgy I. Edward, angol király is, hogy szépen bekebelezi ezt a földet. A játékban mi is egy (vagy több) ilyen klánvezér alakítunk, és célunk természet-

esen az ország megszerzése lesz. Ehhez három különböző út vezethet: katonai erővel legyőzzük az összes klánt; megszerezük minél több kisebb klán támogatását, hogy bennünket jelöljenek a királyi címre; illetve teljesen kiverjük az országból a hódító angolokat, és akkor úgyis nekünk ajánlják fel a koronát. A játék kinézete úgy fest, mint egy grafikai-igen erősen felturbózott Myth: The Fallen Lords (3D-kártya tehát kötelező), amelyben a katonákon kívül felvonul a kor összes jellemző harceszköze is a kaptapultoktól kezdve egészen a naszdokig. Igen ígéretesnek hangzik, hogy a teljes 3D-környezetben zajló real time játékmenet több nézeti kép (tervezés, követés, nézet, izometrikus megjelenítés vagy intelligens kamera) is támogatni fogja. Várható megjelenés '99 első negyedében.

A maga nemében igencsak szokatlan és érdekes darab a Quantic Studio **Omlukron** című játéka is, ami egy sci-fi arcade/adventure. A történetben a Phaenon párhuzamos világában fekvő Omlukron városának egyik lakóját alakítjuk, és az a feladatunk, hogy felveszünk a harcot Astaroth, a démonok ezeréves hercege ellen, akinek kedvenc szórakozása, hogy lekelet gyűjt. A hi-color 3D-engine persze csakis valamilyen gyorsítókártya jelenlétében lesz hallandó muzsikáink, akkor viszont meghökkentő opusokat ad majd elő: az még hagyján, hogy az egész várost bejárhatjuk a motion capture technológiát nemcsak a mozgatók minél nagyobb élethűségének támogatására használták fel, hanem az arcvonásoknál is – ugyanis minden karakter

Tartan Army



Omlukron



Urban Chaos



rácsony előtt.  
**World League Soccer '99** (Silicon Dreams): Foci. Megjelenés: karácsony előtt.  
**Urban Chaos** (Mucky Foot): A jövőben játszódó akció/kalandjáték a Tomb Raider nyomdokain, '99 második negyedében. Ja, majdnem elfelejttem: lesz Tomb Raider III is.

Daikatan



Saboteur





Váranikor a középkor kellős közepén történetünk. A legszebb lovagregények virultak. A trubadúrok csodás szerelmes ódákat zengtek sosen látott hölgyekhez, zordon várak fokáról szemérmes grófkisasszonyok pillantgattak naposszal lefele, várán hogy feltűnik a Szentföld irányából egy hős lovag, aki szerény ajándékokkal egy szerelmes fejét fejti feljük – szonkvíval az alsóbb néposztályokat sem nyugalták naposszal homli önkormányzati választásokkal. Itt bizony, dalás egy jók voltak!

Igy kezdődött volna a Knights & Merchants kézikönyve, ha szerző a normandiai 3-4 cseppel több pástost fogasztott volna reggelire – de lévén földözragadt emberek, ők inkább úgy fogalmazták meg, hogy játékkukban a XIII-XIV. század körülmenyét próbálták életre kelteni egy stratégiai játék keretében. Ez a szög korszak ügyebár a sötét Középkor legelőtöbbség vége volt, amit a történetek némes egyszerűséggel a "feudális anarchia" korszakának (utálomak). A legtöbb európai országban gyenge kezű bábkirályok ültek a trónon, a tényleges hatalmat viszont gazdag tarto-

Esztünkben inkább Practice-nek fogható fel, ugyanis a játékos mindössze azt tanulja meg, hogy az egyes épületek és szakmunkások milyen logikai sorrendben követik egymást a fejlődésben. Az ún. "ellenfél" nem zavar sok vizet: az egy raktárból és egy vendéglőből álló "városát" nem fejleszt, mindössze a pálya túloldalán lévő erődben komádózik két seregével, várva az előbb-utóbb bekövetkező szomórvéget. Ehhez képest kicsit hideg zuhanyként ért az első éles küzdelem, ami első nekifutásra majd fél percig tartott. Városunk itt nincs, az a feladat, hogy kicsi seregeink élén betörjünk a királyságba. Érdekes módon arról nem szolt a misszió leírása, hogy a királyság jelenlegi lakói közül jelentős számban képviselték magukat olyan személyek, akik nem öhajják, hogy én betörjek oda. Pedig első pillantásra (legalábbis a hadseregépítés sebességére vonatkozó Tutorial-tapasztalatok alapján) igen tekintélyes seregem volt – amikor öt másodpercen belül megtámadott az ellenfél, akkor már tényleg csak volt... Műlán különböző kacsakarigós jelzős szerkezetek faragsálatom a szerzők telemetriai éőrökösödésével kapcsolatosan és határozatra végre sikerült meggyernem az ELSŐ pályát, akkor a végelszámolásnál kiderült, hogy több, mint kétszeres túlerőt kellett legyőzni, akik egy várból üldögélve, és az újszakait a várfalon szépen felsorakoztatva várták érdeklődve, hogy mikor indokul bátor rohamra...

Az minden egyes pályára igaz, hogy úgy indul, mint a legtöbb akciójáték egy csomó statisztika meghal. A kezdőállapok úgy lettek beállítva, hogy legkevesebb 2-3 percen belül egy méretes összecsapás alakul ki, amelyben elbukjuk csapatunk nagy részét (ha nem az egészet). Egyes küldetések úgy ágyazdnak a történetbe, hogy nincs rajtuk építkezés (addig tart, amíg valamelyik fél el nem veszté az utolsó katonáját is) – másokban pedig az első összecsapás sikeres átvezetése után ki kell építeni a gazdasági bázist, amelyből kinövű hadsereg kijúncolja a tartományt. A cél roppant egyszerű: akkor győztünk, ha nyarvonytunk az ellenfél utolsó katonáját is, illetve – ha van olyan – leromboltuk az utolsó épületét is.

Szerény véleményem szerint a Joymania fejlesztői elég nagy öngórt löttek, amikor a történetet egyes részal ugyan campaignek sejtletnek, mégsem azt játsszuk a szű klasszikus értelmében (pedig azért jól esett volna némi sereget továbbhozni az előzőből). Kár, hogy ez a logikai lónc csak elméletileg él, ugyanis egyes pályákon tők jó kis csavarintások vannak a sztoriban: néha helyi barbarók csatlakoznak hozzánk, hogy támogassák harcunkat; néha több kis király is küzd nemcsak ellenünk, hanem egymás ellen is; néha egy falc felárad a szarnok ellen, és – ha nem is villéink szövetségben, de – szintén harcol vele. Szíval jök a kufisszák – kár, hogy nem szegessétek össze őket. Arra viszont mindenki készüljön fel, hogy a játék baromi nehéz: először minden pályán meg kell tanulni, hogyan éljük túl az első negyed órát. Utána neki lehet állni építkezni, és kitárolni, hogy a két-háromszoros túlerőt hogyan győzzük le.

**KÖZGÁZ OKOSKODÁSOK**

A gazdaság működése Settlers-módi szerint nem direkt parancsokkal, hanem felautomatizusan történik: nekünk a lehetőségeket (a megfelelő helyet, szakmunkákat, nyersanyagokat és szállítást, valamint a jónép elemzését) kell biztosítanunk. Ha mindez optimális mértékben megvan, akkor a gazdaság tulajdonképpen működik magától.

**A munkahelyek:** A játékból 25 különböző típusú építményt húzhatunk fel, amire a külön építési menü szolgál. Azokban a küldetésekben, amelyekben szükség lesz a gazdaságra, rendszerint már rendelkezésre állnak az alapok, ha más nem egy raktár, a kezdéshez elemgőd nyersanyagokkal. Egyébként a későbbiekben ide kerülnek a felhasználásra vagy feldolgozásra azonnal nem kerülő termékek. Egy épü-

let leendő helyének kiválasztása általában adja magát: rendszerint megközelítőleg sík helyre lehet építeni (ha valami kánya van, a program ügysem engedí felhúzni), és nyilván ott, ahol ennek értelme is van (nyilván nem lesz siker-ágarat a fakitermelés a sivatagban, vagy a farmerkodás a hómezőken). A leendő épület kijelölése után az ajtáit be kell kötnünk a raktárunkhoz vezető úthálózathoz, hogy a jobbágyok odaszállíthassák az építéshez szükséges követ és deszkát. Az építmények első előbb az utat építik meg, és csak utána tudják az épületet. Az épületeket (és velük együtt természetesen az ott dolgozó szakmunkásokat is) logikai sorrendben kapjuk egymás után, azaz akkor, ha a működéséhez szükséges nyersanyagot termelő áram már működik. (Nyilván nem lenne különösebben sok dolga Pék úrnak, ha Farmer írt nem termelne a szántóföldön búzát, amit

## Foszd meg és

Modern városképűt, serény árde feltöltés alattvalókkal



mányurak bitorolták, akik épp olyan gátlástalanul viseltek magánbátortul külforsági zsákmány felében, mint mondjuk saját honf: és véletlenszerű, rosszabb esetben a királyuk ellen. A Közvetlenek tehát igen erősen emlékeztetnek a mi szék Budapesti néhány frekvenciáitban területen jelenleg urakodó állapotokra, ahol tudvalegőre már csak sportból is meg szokták verni az árakat.

Máspedig az ilyen szép kulisszák szinte kínálják magukat egy stratégiai játék tollhegyére, merthogy a Knights & Merchants annak készült. Pontosabban – a divatnak megfelelően – egy real time stratégiának. Az éles szemű olvasó nyilván már elmélyültlen tanulmányozta a képetet, így tehát nem nehéz e skatulyán belül is tovább szűkíteni a kört: ez egy Settlers-ként, amelyben egy személyben alakítjuk a gazdasági géniusz és a seregek dicső urának szerepét.

### A TÖRTÉNET

A hasonló miliőben játszódó játékok rendszerint arról szólnak, amint a Szag és Jó Hűd Hős felszabadítja az országot a GZSZM zsarnok uralma alól. Ez itt csak felerészét igaz: a GZSZM szerepét természetesen mi kapjuk, nincs viszont GZSZM. Sok-sok gonosz zsarnok van, Csekélyeségek néjja az, hogy az országot tartományról-tartományra felszabadítsa a kis királyok uralma alól, visszatámassza trónjára a kirágyott uralkodót, elenyere a királyián kezét és egyéb testtájjait, és boldogan éljenek, míg el nem viszi őket egy errejára pestis vagy egy alacsony szintű formattálás. A játék 20 küldetés tulajdonképpen a hadjárat történetét beszéli el, valahogy hasonlóképpen, mint mondjuk a Dungeon Keeperben, azzal a meglegő különbséggel, hogy nem muszáj sorban haladni, bármikor indíthatjuk bármelyiket (vagy legalábbis ez így történt a V0.99 verziószámot viselő tesztverzióban). Nagyon kellemes, hogy van Tutorial-pálya, amelyben a játékos rendszerint megismerkedhet a játék kezelésével, amennyiben a kézikönyvet belejette volna a fűrdőkádba.

Hopp! Ez ideális hely lesz még egy aranybányának



Molnár úr megőrül a malomban.) Az építményeknek van két speciális fajtája, nevezetesen a bányák és a szántóföldek-szőlők. Előbbiből négy van: kő-, vas-, szén- és aranybánya. Az elsővel annyi a gond, hogy egy sziklás hegység közepébe telepítjük – az a köményiség, amíg eltűnik a hegy, bőven fedezi negy-öt küldetés köigényét is. Az utóbbi három bányatípus azonban csak speciális helyre telepíthető (vas- és arany a megfelelő hegy lábához, szén pedig lehetőleg szerint szénmezőre), valamint elég gyorsan kimerül. A kimerült bányát célszerű lebontani, mert lakója ügysem dolgozik, mert ha építünk egy új bányát neki, akkor átköltözik oda és nem kell új szakmunkást "építenünk". A szántóföldek és a szőlők annyiban speciálisak, hogy az ott dolgozó farmernek nem elég az épület, megművelhető földre is szükségük van az épület közelében, tehát az építményekkel 14-16 pozíció-

nyi szántót, illetve 8-10 "holdnyi" szőlőt is építenünk kell. Néhány feldolgozóüzem (a fegyvergyártók) ugyanabból a nyersanyagból több különböző holmit is építhet, ilyenkor számszerűen meg kell adni, hogy miből és mennyit gyártson – az logikus ötlet is lenne, ha több cuccnál azt gyártaná, amiből több kell (mint ahogy nem tesz), illetve ha legyártotta kért mennyiséget, továbbra is csinálna valamit (mint ahogy nem tesz). Szóintén nem rossz ötlet, hogy ha túl nagy a kínálat, akkor egyes üzemeknél le lehet állítani a termelést, és ezzel a nyers- és a készanyag szállítást végző

Nehezen elűcsalagatható kép a végelszámolásnál...





addig, amíg egy arany- és szénbánya, valamint egy pénzverde körvonalai állításával fedezhetők a katonai szolgálatra toborzottakkal járó költségeket. A két alapvető szakmunkásipar már volt az: a jobbágyok hozzájárulása a számbelileg központosított állam alapján a cuccokat (erre meg majd kitérünk), az utóbbiak pedig építkeznek – egyenként monád tartására vannak berendezkedve, mert lakni nem fájnak séhol, következőképpen nem is járhatnak. Építkezésközpont rendszerint bőven elég 6-7 darab (optimális számú) jobbágy annyit kell tartani, ami az aktuális szállítási feladatokat fedez. Ez igen kellemes városzat lesz, ha valamelyik egy helyben áll, akkor nincs dolga tehát sokan vannak – ha pedig valahol nagyon felszaporodnak az elszállításra váró áru, akkor meg nyilván kevesen. A többi "építhető" figurát akkor lehet termelni, amikor leendő munkahelye is rendelkezésre áll (sőt, ha egy kész munkahely üresen áll, akkor azt a program jelzi is). Egy munkahelyen egy fickó dolgozhat, leszámítva a farmereket, akik ugyan dolgoznak közös földön, de hatékonyabb, ha mindegyiknek megvan a kis magángazdasága. Az egyes szakmunkások részletezéséhez most nem bonyolítok bele (légé egyértelmű), mindenesetre egy építő új építmények kettőhöz nem árt megnevezni, hogy milyen mestert fog dolgoztatni benne, mert – talán egyszerűsítési célzatból – egy szakmunkás több munkakörben is hasznosítható (pl. ugyanúgy fog dolgozni a fűrésztelapon, mint mondjuk pajzsokszűrtéken vagy láncos- és lygárcsón). A munkások aktuális elképzelését a jövőre a fejük mellett megjelenő kis buborékban láthatjuk: az építőmunkásoknál kalapács mutatja, ha éppen felváltásban vannak egy új építészhez, deszka vagy kő az építványgázszigetüket, a többiekkel pedig egy házrúd, ha éppen hazafelé tartanak.

Nyilván a pénzszakszervezeteknek köszönhető, hogy idejüknél akkor is csak a felet fordítják munkára, ha van elegendő nyersanyag – a másik felelősen pedig fűtőréssze kámélják a házuk előtt sékáló azon időtárat, akik jobbágyknak születtek és folyamatosan dolgoznak kell. További komoly jellemző, hogy időről-időre leromlik a kondíciójuk. Ennek az áldatlan állapotnak találgatással próbálunk véget vetni (kés és Villa jelenik meg a fejük mellett), tehát a legközelebbi fogadó felé veszik útjukat. A jobbágyok ide hordják be a három alapvető táplálékot szolgáltató cikket: a kenyert, a kolbászt és a bort. A korgó gyomri állapotból a rehabilitációra elegendő egy adag bármelyik élelmiszert. Mivel az első kettő

idővel éhes hal, és egy láda aranyért helyük helyett egy tökéletes kondícióban lévő kolbászt. A közönséges gondolat bonyolítja, ha a háromféle élelmiszert termelő üzemet a mielőtt gyorsabb szállítás miatt a fogadó közvetlen közelébe telepítjük, illetve nagyobb településeken több fogadót is építünk – persze tökéletes megoldást ez sem jelent.

**Értékpénz és pénzügy:** A titkosbíró adókat és egy igen idegölő resze a játéknak. A gazdaság ugye akkor működik jól, ha minden egyes nyers- vagy készanyag a lehető leggyorsabban eljut feldolgozási vagy felhasználási területére, illetőleg a raktárhoz. Márpedig ennek az elvnek három alapvető, egymással kölcsönhatásban álló fundamentuma van, és ha ezek bármelyikét csak egy kicsit is elrontjuk, akkor már fújhatjuk is az egészet.

**Felépítési szabályok:** Egyértelmű, hogy az a célszerű, ha egy feldolgozó üzemet minál közelebbi telepítünk a nyersanyagot szállító üzemből. Ez így egyszerűen bonyolítja, de gyakorlatilag lehetetlen. Ez még nem is volna probléma, ha az építéletek logikailag sorrendben kapjuk, mert ki lehet hagyni a helyet egy-egy improvizációnak. A baj onnan származik, hogy egyszerűen a természeti adottságok gátat szabnak grandiózus elképzeléseinknek (ha nem egy hegybe ütközünk, akkor valószínűleg egy bunkó tavaság pont oda telepít egy fenyőfát, ahova egykoron egy szép építményt tervezünk – várhatjuk meg királgát), másrészt egyes nyersanyagokra (búza, szén, deszka, acél) több (parag) is igényt tart, harmadrészt pedig a követ és az érceket nyilván kénytelenek vagyunk ott termelni, ahol találjuk, és nem ott, ahol akarjuk.

**Értékpénz:** Aki jászolt valaha is a Settlersekkal, hídvertekben hányódva gondolt arra, hogy milyen rénséges forgalmi dugók alakultak ki az útkereszteződéseken. Ez persze itt is így van, sőt, még talán jobban. Ha egy "egysávos" úton két jobbágy szembetálikozik, a következő kis csendelőtől alakil: először is mindkettő megáll, az egyik előkezében félrelep, megvárja míg a másik méltóztatik el-előtte, a kettő mellett, aztán ő is visszalép, és folytatja az útját. Ez még bonyolítja, de képzeltethetjük, hogy mi van akkor, ha mondjuk 3-3 vagy 4-4 jobbágy találkozik szemből? Képzeld, egy nagyobb horda néptelen csatározás jobbra-balra, a felhasználó pedig vadul ordít, hogy "MEMJETEK MÁ!" – mellesleg megzomol elni akar pallosfogóval... Ez a kis műanyag klasszikus példája annak, amikor a látvány és a realitás a játék rovására megy – igazán kihagyhatók volna. Ez lételem volna az utolsó, aki realitással kapcsolatos problémák miatt szót emel, ha két jobbágy egyszerűen keresztülhalad egymáson. Egyrészt – ha ismeretlen nem csak – már a közporkban sem úgy terveztek az utakat, hogy a szélességük megegyezzen egy szabványosabb frontális átmérőjével; másrészt építőanyagot akkor miért tudnak árkon-bokron keresztül is szállítani? Na mindegy. A forgalmi dugókat ugyan meg nem szüntethetjük, de mérsékelhetjük, ha a nagyon forgalmas helyeken (raktár, fogadó, kastély, stb.) két- vagy háromsávosra tervezünk – és alkalomadtán szűkítjük – az utat.

**Jobbágyok:** Na igen. Tulajdonképpen rajtuk múlik az egész játék, és amíg ők ide-oda máskálnak, addig Mifenségen alkalmasint a falon, lévén a szállítási automatikus, tehát az úgynevezett AI hivatali irányítvány. A kezdet kezdetén azonnal kapcsolatosan kellemes meglepetés ért a Settlersben, ugye már mindenki boldog sikorgolással nézte végig, amit a hílyes Záhonyban magához vett egy adag búzát, elsétált vele a Záhony-alsón levő malom elé, pár hét

alatt elbaktatott vele a soproni raktárig, ott észbe jutott, hogy örültem kéne, és visszasétált a búzával Záhony-alsóra. Ezzel szemben itt elképedve figyeltem, amint egy szolgám nem a raktárba csúszott el a búzával, hanem beadtja a malomba – naahát! Tényleg van AI! Ez a véletlen PERSZE csak a körülmények szerencsés összjátékának volt köszönhető. A KRM-ban ugyanis a gép az éppen szabad jobbágyok és a sorok közötti feladatokat számolomást egy adja meg, hogy eljut-e a gép az éppen izemmel el- illetve beszállított igényei, és sorban kezdi, majd kinálva a gép – tekintet nélkül bármilyen logikára. Ez szerencsés esetben logikus eredményt hoz, de 25-30 jobbágytól már néha katasztrófát, az előbbi példánál maradva, Sopronból elindul X jobbágy, hogy elhozzon egy adag búzát Záhonyból; a sorrendben a Záhony-alsón malom igénye következik, akinek búza kéne, elindul tehát a Záhony-alsón utatörő Z jobbágy is, de nem ám Záhonyba (hiszen azért már jönnek Sopronból), hanem Sopronra a raktárhoz; félúton találkoznak, kölcsönösen meg egymást. X jobbágy pedig Záhonyból természetesen nem

Ebben a vértávasztás viadalban épp nem nekem áll a zászló, de az jászok még javamra belfelmentek a dolgot



adja ám le Záhony-alsón a cuccot (azt majd hozzá Sopronból Y jobbágy), hanem kegyetlenül viszi a soproni raktárhoz, mintha csak kilométerben fizetnék őket! Féltem megint szépen megint, és boldogan élnek, de leginkább DÖGÖL-JENEK MEG! Jó, persze az kicsit sarkított példa volt, de azt nem értem, hogy ha nekiklának megint egy AI-t, akkor miért kell "mesterséges intelligencia" helyett "mesterséges féltőlés" abbahagyni a dolgot, mikor egész kicsiny ráfordítással tökéletesen is megszínálhatók volna? Ez az egyik lete. A másik meg az, hogy a gép teljesen teljesen (gondolom az igények beérkezéseinek sorrendjében) dönt a szállítási sorokról, nem lehet elődleges prioritásokkal megadni. Vagyis azt, hogy ha Világégy-felsőn a szénbányában a felszínre kerül egy adag szén, azért azonnal menjen valaki, mert máshára kell a kárváltozásnak, a szénkővisszat, a vasolvasztónak meg mindenkinél – nem, majd alkalmasint arra tényleg valami félkegyelmű, és ha épp nem éheznek meg közben, akkor esetleg hajlandó lesz elcuccolni. Egyes prioritások ugyan megadhatunk a második fő kornál, de ezek csak azokra az árakra vonatkoznak, amik több helyen is feldolgozódnak, és nem azt adjuk meg, hogy HONNAN vagy HOVA szállítsanak azonnal, hanem csak annyit, hogy ha egyszer majd elhozzák, akkor hova vigyük elsősorban. Megint az a fránya AI...

Na ennyit a gazdaságról, ami kicsit talibis labákban fog állni (bolyog), mégis hadviselésünk alapja lesz egykoron, hiszen összes végterméke vagy fegyver vagy pedig élelem, többek között dicső hadak élelmiszere.

## A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

Két katonai jellegű építmény lesz az őrtorony és a kastély. Az előbbi gyorsan el is létezőhöz azzal, hogy védelmi jellegű létesítmény, ami majd alkalmasint egy repultra "lakit", "nyersanyag" pedig itt kóboralnak. A felhasználási módja roppant egyszerű: amint ellenség tűnik fel látóvonalban, kaptatózik a káveszt – a kész termék pedig egy hullá. Ennyit az őrtornyokról. A kastély már egy kicsit összetettebb darab. Kezddük ott, hogy mihez megépít, a jobbágyok áthordják ide az összes fegyvert és lovat, amit addig a raktárakban tároltak, mert itt "építjük" majd a katonákat. Ehhez először is arra lesz szükség, hogy lejénnek egy

# alkodj!

# Kingdom

# Shits and Mants

jobbágyokat a fontosabb feladatok felé terelgetni – az viszont igen nagy öklés, hogy ez csak a már szállított anyagokat feldolgozó üzemeknél működik, tehát a kőfejtés, az aranybányászat, a fakitermelés és társai, akkor is gáz-művel folynak, ha már dugig vannak a raktárak. Na, ilyenkor szótlan eldöztetni az egész miscalanciát!

**Fontosabb építmények:** Őket az első alapvető építmény, az iskolában "termelhetjük", darabonként egy láda arany és némi idő fejében. A küldetések elején a raktárban lévő pénz egyenként rendszerint bőven elég a szakmunkásokra,

előállításához három munkafeladati szükséglettel (szántó-föld-malom-pékesség, illetve szántó-föld-szénhálózat-vágható), az utóbbihoz viszont csak egy, talán nem szükséges firtatni, hogy éhezések elkerülése végett nem árt több szénhálózatot is üzemeltetni. (Ez is csak azt bizonyítja, hogy a bor folyékony kenyér...) A probléma akkor kezdődik, ha az éhes polgár nem talál semmit a fogadóban: ilyenkor ugyanis is visszasétál a munkahelyére (akkor is, ha rá egy másodpercet bonyolít egy jobbágy egy kilométernyi kolbászsal), ahol természetesen nem fog dolgozni, mert megint észbe jut, hogy éhes, és megint elindul egy fogadó felé. Amíg így éhesen kórcál ("éhenkórcál"), természetesen nem termel, és – szótlan természetesen – feltartja az iparnak azt a részét is, amelyet neki kellene előlítani nyersanyaggal vagy készáruval. Nagyszerű. Ezen a marhaságon nem változtat az a tény sem, hogy



Stratégiai zsemle példája: az ellenséges hordákak és erőikkel is fel tudom tartóztatni a szorosban (az más kérdés, hogy végzetem, mint a görögök Thermopülainál)

Biztonsági játék: ha az őrtornyok felépítjük, innen már nem fenyeget nagyobb veszély





A hadrend kezd úgy-ahogy összeállni, most már csak ellenség kellene hozzá



Idő aránytérig regnáltak építünk az iskolában, akik majd kókolóznak a kastélyba, ahol a rendelkezésre álló leggyerekek rájuk aggóztatva a katonák megfelelő típusú katonákat gyűjthetnek belőlük, széles választékban. A típus - elméletileg - az ennért is meghatározza a katonáinknak: míg egy milícia egy szimpla csapattal rendelkezik, addig egy lovag felszerelése több, páncélból, azelőtt az elvárás volt. A két véglet között van persze némi különbség, de most ANNYRA jelentős, mint a felszerelésük legyártásának ideje (a lovagok kávé az előbbiek a harmincszázad saccólán), ami rögtön meg is határozza, hogy miként tudnak nagy sereget felállítani. A "nagy" itt persze relatív fogalom: egy 60-80 főből álló sereg már igen feltűnő armádának számít.

Regnáltak toborozni csak akkor célszerű, ha egy nagyobb támadás serege felszereléséhez szükséges fegyverzet a rendelkezésre áll, ugyanis ki is ugyanúgy meg szoktak éhezni, mint a többi munkás, és felbárányok mindent. Ha a csúcspont, akkor viszont sorozatosan lehet gyártani a katonákat. A gyors egymásutánban legyártottak rögtön egy seregletet fognak alkotni, vidáman elősereglenek a kastélyból és megpróbálnak hadrendbe állni, ha pedig rákattintunk egyik dicső harcosunkra, megjelenik a katonák ikonmappa. Az előbb elhangzott két kulcsszó: "sereglet" és a "hadrend". Szó se róla, nem nékülöz némi történelmi alapot, hogy - szemben a modern hadviseléssel - a középkorban az azonos fegyverzetű katonák egy-egy önálló seregletet alkottak, azaz a lovag nem volt a belső alabárdosok, és a szomszédjaink sem foglaltak részt esztendőket a könnyűlovasság túlnél. A hasonló típusú egységek a későbbiekben kedvükre ostromolták több részre vagy vonhatják össze, aszerint, hogyan kívánják mozogni őket - ami szintén teljesen oké. Az is igaz, hogy az egyes seregletek valamilyen hadrend (egy vagy többször) vonal illetve oszlop) alakzatokat, ami ugyan megkezdésben körülményes volt a mozgásukat, de tényleg teljesen körüli, és itt is kedvükre variálhatunk vele. De hogy ebből mi sült ki a játékokban? Először is: a hadrendet tartva csak nagyon közeli helyre tudunk mozogni, mert menet közben a hadrend általában japán turistacsoport, és utána megint percenként tart, amíg felveszik az alakzatot. Külön munka, ha valami természeti akadály (például hegy) gátolja az aktuális alakzat felvetését, akkor a csapat egyik szárnya föláll, a másik pedig marad turistacsoport. Jó. Még jobb, hogy ezek a természeti akadályok a mozgás közben is hasonlóan állnak, így ha nekigyűlölnék egy hegynek, akkor a csapat egyik fele jobbra próbálja megkerülni, a másik meg balra. De azért jópár, mert megállás után a csapat összes tagja ott akarja felvenni az alakzatot, ahol a parancsnok (a zászlós figura) megállt - ha hosszabb hegyről van szó, akkor egy jó darabig tényleg a tájfelőlön lévő brigád. Nagyon jó! Ennél még sokkal jobb, hogy természetesen akadályt jelentenek a munkáink épületei, hiszen tényleg teljesen irreális lenne, ha mondjuk egy teljes fegyverzetű lovag bátor lovag mondjuk a sűrűségi felületén utasítást foglalná zordon harcállást - így tehát az épületek még kerülnék is! Nagyon-nagyon jól! De most jön a legeszebb, a realitás csúcsa: a katonák ugyanúgy összeállnak a jobbgyokkal, a munkásokkal, meg természetesen a többi sereglet katonáival, mint a hegyekkel és az épületekkel, és ilyenkor jön a szokásos tipus: jobbra-balra! Mivel kísérletező kedvű gyermek vagyok, csak úgy pusztá frából szép széles vonalban keresztülhalottam tíz lovagot és tíz fűzőt egy nagyobb városom, amelyben már vagy ötven munkás és jobbgy szaladgált. J-hátsáát - az Al lefonta a lábát én meg vizitáltam, mert egy negyed óra múlva is ide-oda ténylegtem mindenki. Szóval egy kicsit túltoltam realitása sikeredett a dolog - ennek alapján a Mortal Kombatkához is forgalmazhatnánk egy másik perifériát, ami rendszeresen jól orra veri a bázis játékok. Ehő! A harci rendszeről egy C&C-fan nyilván gúnyolhat, de én először nem tudtam, hogy sirjak vagy nevesek, később már csak jópár "arcade-effektusként" fogtam fel, ami sajátos ízt kölcsönöz.

A seregeknek megvan az a hátulútja, hogy szintén romlik a

kondíciójuk, azaz idővel meg szoktak éhezni. Az viszont katonás fogalommal a helyükön maradnak, és nem egnak be a legközelebbi fogdóba - várják, hogy utának hozzák a menedést (van egy külön kajálható parancsuk), az utánpótlás feladata szintén a jobbgyoké, és ennek a parancsuk prioritása van az összes többi szállítási parancsral - ergo ne a tényleg másik végéről hozassuk a kaját, mert addig a városban minden más munka szünetel. Így. Ebből kifolyólag a nagyobb seregek célterület kajálását után meőbő harcha külden, mert hosszabb tényleg esősen vagy őt fognak éhen halni, vagy a

városotkák, mert nem marad eőik kajájuk. Szerintem a hadakál célszerűbb inkább a mennyiségre, mint a minőségre törekedni - különösen elhúzódozó partiknál (talányos megfogalmazás: amelyik partinak nincs vége 10 percnél belől, az szinte biztos "elhúzódozó"). A páncélos lovag ugyan nyilván erősebb, mint mondjuk a hasonló kondíciójában lévő lándzsahordozó, de az utóbbiakból egy kétszeres túlerő más győzelmeskedőket, mert az számít (igazán, hogy hogyan taktikáznak a csapatokkal. Elsődleges szerepe van ebben a "tűzrétegnek", azaz az íjászoknak és a szomszédjaink, akik a nyitólövéssel határolás fátogatják többi csapatunk harcát, az ellentétől távolabb - kétségbeesés azonban nem ajánlatos engedni őket, mert az az őt a dőnyök. Az íjászok automatikusan tűzet nyitnak a lándzsák és lándzsahordozók célpontra, az egyéb csapatoknak külön meg kell adni egy célpontot, bár természetesen harcba bocsátkoznak, ha megátámadják őket. A támadás célpontjának meg lehet adni egy ellenséges csapat vagy épületet is. (Utóbbi előbb felgyűjtjük, idővel pedig porig romboljuk). Ha a ház még nincs lerombolva, akkor a vesz elmulatva az építmunkásokkal kijavítható.) Ha egy csapat összes tagja harcra, akkor parancsot már nem is tudunk kiadni nekik, a program elveszi az irányítást - várhatjuk, hogy legyűjtsék a gaz ellent, vagy "elhullatnak, mint legyőzött a hosszú harc alatt". A legegyszerűbb taktika persze itt is a "sok ló disznót győz" néven köztudott módszer, valamint az, hogy az íjászközt támogatva és megfelelő hadrendet választva minél több oldalról támadjuk az ellent. Közéharci lovag nyilván az a legjobb hadrend, amikor a csapat legelőbb taga tud egyszerre harcra vátkozni, és - ha ezt a terep engedi - az a minél szélesebb vonal. A hadrenden kívül természetesen harcban nagy szerepe van annak is, hogy az alak-

zat merre néz. Az alakzatokat ugyanis ugyanúgy, mint a SM Gethysburg-ban 45 foknyit lehet forgatni jobbra-balra. Ez különösen az íjászoknál lényeges, akik nem nyitnak tűzet az ellenségre, ha eldől vagy háttal állnak neki - arról már nem is beszélve, ha akár csak egy-két milícia a hátukba kerül, szépen egyenként feltegyük őket, ha meg nem fordítjuk vagy hátrébb nem vonjuk a csapatot.

Külön poén, ha az ellentől gazdaságát támadjuk. Ezt lehet azon egyszerű módszerrel, ha mondjuk a csapatok menátsját szállíté jobbgyait utját elárjuk (ha van rá mód) - ezeket ugyanis his víténeik automatikusan lecsapokkadják, miből nekik masinázak. Még jobb, ha egy csapatot jédelis esetben íjászkál tudunk bejuttatni az ellentől falujába, mondjuk a fogadóhoz: ennek környékén előbb-utóbb az összes munkása feltehné, következőképpen ki is lesz irtva.

Az általános stratégiát illetően csak útmutatásokkal lehet szolgálni. Az első osztásban a gépi játékos mindig annyi harcost vet be, hogy csak éppen át tudjuk vészelni a dolgot - serege előbb meg kell tanulni, hogy hogyan. Utána hosszabb nyitások kezdődik a gazdaság kiépítésével, ami alatt nem árt feltérképezni egy-két harcosunkat a pályát, hogy megismerje az alapellátást (nem árt az EDESZ pályán körbenézni, mert akár 2-3 irányba is támadhatunk - vagy kaphatunk onnan támadást). A gép az első borsalkások után elég biztonságos játékokat isz csak akkor támad, ha már sokkal erősebbek értek magát - akkor viszont mindent bevet. Ha ezt be várjuk, akkor legegyszerűbb arra építeni, hogy elcsanfolunk 5-6 írtoronyt, aztán próbálkozunk, ha akar. A támadó elképesztő érdekes, bár van egy olyan hátulútja, hogy rendszerint tökéletesen feltehné csapatunk és legalább 2 írtoronyt vár beemeltet az ellen.

Utóbbiak már eleve garantálnak minimum tíz hullát minden rohanásban, ráadásul támadásához rendszerint egy híd kell átkelnie, ahol eleve nem is fejedőhetnek fel hős hadaik. Ki lehet viszont csalogatni a

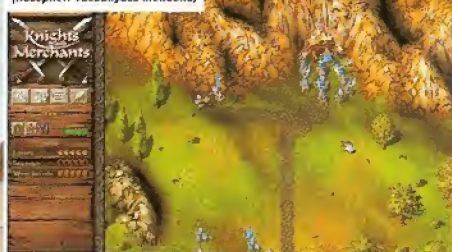
passzíván várakozó csapatokat: ha az íjászok tűzet nyitnak rájuk, akkor mindig támadásba lendülnek, és rögtön visszavonulásokkal maguk után vonhatjuk őket olyan terepre, ami nekünk kedve, vagy éppen mi csapataink állnak tüköleties hadrendben. Az más kérdés, hogy ehhez elég nagy armáda szükséges, ráadásul ilyenkor aztán jünni fog az egész brigád. Aludjatok szépen, és káromkodjatok keveset!

## VENI, VIDI, DE CSAK VICINÁLIS

Az egyik szemem sir, a másik meg csipős az álomságtól (a franc ezekbe a télapos partikba), de azért mosolyog. Ez a helyzetjelentés azt jelenti vírágyeget, hogy a játékos ugyan igen tetszik, de mivel az Élet is roppant kegyetlen, én is jó sokat szapultam időm. Azon nem lehet vita, hogy a Knights and Merchants szemszeméltéti játégm, vagy legalábbis a szerzők elég sokat Settlershez képest bűvölő játékokban. Ezon nagyon nem is kell csodálkoznunk, mert manapság már a játékosok 99%-a abból él, hogy egyenes útjára legyen megismerve a megőrzése. A Joymania javára írtam mondog, hogy jó helyről jött, és tulajdonképpen azt is írtam. Szóval, manapság már az is a megőrzésének erejéig halott, hogy minden kezemből káprázol, próbál lettem vele az írtól hi-tech mass csodát. 800\*600-ban és 1024\*768-ban is kiválóan működik a játék! Jó, mondjuk akkor már vagy 150 mandróm számba gált ide-oda, kicsit alkos meg az egerkezelem, de a konfigbe képest tényleg mértékben.) Ha már ügyis a grafikaival vagyunk, akkor itt elölthetünk egy halványdöntésként nem követel 32 megás Voodoo4-es kártyát, mert nekik is ANNYRA el van találva, hogy meg! Minden egyes kis fűző mozgását a lehető legegyszerűbb és legegyszerűbb: a vöccellere a nagyrágszárt feltehné tapassa a szöveget, a disznók boldogan haterengnek a hátukra, ha kaja áll a hához, az unatkozó munkások csendesen szundikálnak az ajlót támasztva, és természetesen mindig az aktuális látképeknek megfelelő frissítésig, röfögést, kopácsolást hallunk. Fránk. Az első fél óra azal telik, hogy a játékos vígyorg a poénokon. Elméletileg zenének is kellene lenni a játékokban, mert ki lehet kapcsolni - az én 0.99-es verziómban nem volt, de hogy őríznie legyenek, az állandó hangzavarban nem nagyon bíznék. A kezelés a lehető legegyszerűbb, a négy ikonmenüvel tulajdonképpen csak az első kétőt (az építést és a prioritásokat), valamint a munkások és a katonák gyártását kell használni, a csapatok irányítása pedig szintén sima pontkattal. Válogatott kukacoskodások után szálkák, hogy egy csúszós játékot 84%-ig csináltak meg, pedig ha az AF1 egy kicsit tovább csúszkál, illetve lehetőségek lenne a munkásoknak direkt parancsokat kiadni, akkor talán egy újabb klasszikus kaphatunk volna a kategóriában. Így csak egy frankót írtam meg ponttal (Franco-Nero). A játék legegyszerűbb peche azonban az, hogy szinte egyidőben jelenik meg a Settlers III-mal, azaz annak a játéknak az erősen továbbfejlesztett változatával kell felvennie a piaci harcot, amelynek alapjait készült. Az viszont Magyarföldjén a szerencsés lehet, hogy a TopWare hazai distribútorának (jólétebbi TELESSEN magyarjait) a játéknak is magyar szöveggel és hangokkal kerül a boltokba, talán már akkor, mire ezt olvasstok.

CoVoy

"És a házunk ég, el ne aludjék, Alabárdal száján vágtak, s most én vagyok a pép" (Középkori vasbányász mondóka)



## Knights & Merchants

TopWare/Joymania  
http://www.topware.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBŐNÁ

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 5B-kompatibilis

Barmint lehet, de egyes marhaságoitól eltekintve igen jó kis darab

84%



The Shattered Kingdom

# Knights and Merchants

**Teljes magyar nyelvű verzió**  
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024\*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többszemélyes játék max. 6 játékosig  
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem  
kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Beváltható  
a COMPFAR-en,  
az A pavilon 311-es  
standján

Forgalmazó:  
Travelbox, Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310.  
Tel./Fax: (37) 315-905  
E-mail: tbb@interdnet.hu

**TopWare**  
INTERACTIVE

**JOYMANIA**  
ENTERTAINMENT



Az autóversenyes játékokon belül a rally mindig is népszerű műfaj volt, elég ha csak a közelmúlt Sega Rallyja vagy Screamer Rallyjára gondolunk. Ezekben a játékokban már eddig is voltak szépen mozgatót autók és valóságban modellezett tájak, de ha a szabályokat vesszük alapul nem túl sok közül volt a valóság-hoz. Valószínűleg a játéktervezők úgy gondolhatták, hogy ellenfelek nélkül nemigen lehet izgalmas számítógépes adaptáció, mert ugyebár az igazi rallyban jelentős időközökkel indítják a versenyzőket, azaz igen ritkán esik meg, hogy találkozik két autó. A valóságban nincsenek összekoccanó autók és bravúrös előzések, ellenben

mellettünk az anyósülésen, és figyelmeztet minket, milyen útvízonnyok várhatóak. A segítséget különösképp díjazni fogjuk, amikor szürkületben vagy éjszaka kell vezetnünk, mert természetesen ilyen pályaszakaszok is lesznek.

Colin McRae eredeti kocsiján kívül még 13 másik híres rally autó szerepel a játékokban, melyek kialakításánál szintén eredeti adatokat vették figyelembe, az információkat maguk az autógyárak szolgáltatták. A gépeket az alkotók három csoportba szedték, melyek a kocsiválasztásnál aszerint válnak aktívvá, hogy milyen nehézségi szintet választunk. Amikor a játékot elsőnek indítjuk, kezdetben még

színeken egyébként egy fajta különleges "dupla" pályákon kell "párbajoznunk", melyeknek a másik sávjában Colin McRae indul ellenünk!

### A HÍRLENYEK

A Touring Car engine-je jelentősen fel lett tuningolva, és ez bizony nem csak reklámszöveg. Az autók rendkívül formásak, némelyik típusnál 450 poligon biztosítja a szép gömbölyű felületeket. Ráadásul ezek a gyönyörű autók természetesen összetörnek, roncsolódnak. A kisebb ütődésektől csak a lámpabúrák törnek be, egy nagyobb borulás után viszont meggömbül a motorháztető, és egyéb horpadások

### A VERSENYEN

Mint ahogy ebben a rally-játékban most nincsenek "kézzel fogható" riválisok, értelemszerűen a terepnek kell biztosítania az izgalmat. (Persze azért ott vannak az ellenfelek, hiszen az egyes szakaszoknál a többiek részidejéhez viszonyítva írja ki a gép a helyezésünket.) Arról már előre biztosíthatok mindenkit: unatkozni nem fog senki. Nyolc országban összesen 48 útszakaszon hajthatunk keresztül, de szerintem már az új-zélandi rally - kavicsban és sárban bővelkedő - hat szakasza is le fog izzasztani mindenkit. A többi helysziere a bajnokság (Championship) teljesítésével juthatunk - a további jutáshoz az adott nemzeti bajnokságban benne kell lennünk az első hatban. Amíg tovább nem jutunk, a többi játékmódnál sem választható több pálya - még az időmérő futamoknál (Time Trial) is csak az első négy helysziert egy-egy pályája aktív. Siker esetén először a napsütötte Görögországba jutunk, aztán a hófödte Monte Carloba, majd Ausztráliában csapunk jókora portfelhőket, aztán jönnek Svédország jeges hegycsúcsai, majd Korzika hegyvidéki útjai, legvégül pedig Indonézia és Anglia erdeiben is ki-eresztünk

Valami rátojott a Toyota. (Ez nyelvtanilag ugyan nem helyes, de szöveggel elmegy.)



Kiskapuk mindig vannak - még Ausztráliában is



van versenyzakaszról szakaszra folyó kökemény hajszra az idő ellenében. A Colin McRae Rally ezért igen különleges csemege: ebben a játékban most egy igen IGAZI rallyban vehetünk részt!

### A FELJÁRÓKAT A FELJÁRÓKALYAN

Mielőtt továbbmennénk, először is lássuk, kirol is kapta a játék a nevét. Mint azt a rally-rajongók nyilván jól tudják, Colin McRae jelenleg a világ egyik legjobb versenypilótájaként van számon tartva. Nos, ő nem csak a nevet adta a játékhoz, hanem a tudását is - talán ez a legfőbb garancia arra, hogy a program valóban az autózvezetésről szól. Részt vett a fejlesztés legapróbb fázisaiban is, és az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsi viselkedését, köztük az ő híressé vált Subaru Impreziáját. A készítők külön (és joggal) büszkék az ún. fej-kamerára, amivel "a kocsi belsejében ülve" úgy rázkódnak, sőt úgy nézelődünk, mintha tényleg ott lennénk - esős időben még az ablaktörő is működik. Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy mindez csak részben újdonság, hiszen a Codemasters programozói a TOCA Touring Car engine-jére építették fel a játékot, amiben pedig már volt valami hasonló.

A híres pilóta mitfárere is szerepel a játékban - vagy legalábbis a hangja. Colin McRae társa, Nicky Grist volt ugyanis az, aki "szinkronizálta" a pályákat; ő az, aki mindvégig "ott ül"

csak az első két nehézségi szintet választható, ezekhez négy-négy gépcsoport tartozik: egyrészt Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, és Toyota Corolla WRC a középső szinthez; másrészt pedig Renault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car Evo2, VW Golf GTI Kit Car és Skoda Felicia Kit Car a kezdőknek. Később (ha majd megnyerjük a két bajnokságonként headott szuper-speciális pályákat, illetve ha megkapjuk az expert fokozatot) lesznek új autók - lesz például majd egy

keletkeznek. A program egyfolytában figyel, hogy hol és milyen intenzív sérülések érik az autót, s ez szerint számítja ki a deformálódást, azaz - mint minden egyéb - ez is nagyon valóságos. Sőt, a



régi Ford Escort MK II, aminek mondjuk nem sok hasznát vesszük, ellenében az Audi Quattroval, ami viszont bivalyerős gépezet. (Szerelnek még: Ford RS200, Lancia Delta Integrale, Toyota Celica GT4 WRC, és végül egy futurisztikus típus, a Millennium 4 Rallye.) A szuper-speciális hely-

fényezés még koszlódik is! A száraz időben a por csak lassacskán rakódik le, viszont ha sárba gázolunk, már akár a rajt után is tisztá mocsok az autó hátulja. A járgányunk árnyéka is hibátlan, ami a nap állásának megfelelően, a napsütés erősségétől függő kontúrokkal rajzolódik ki a talajra. A

egy kis benzingőzt. A terep - bár csak kitalált útszakaszokról beszélünk - mindenhol roppant realisztikus, azaz van úgy, hogy percekig csak fakát látnak, aztán viszont jön egy-egy ház, egy útlezárás, néhány bémészknód, esetleg egy külszíni fejtéses köhánya, stb.



McRae felügyelő videó segítségével oktatja a kezdő rallyversenyzőket



Ami függően, hogy milyen viszontagságok fogadnak minket, illetve milyen vezetési stílusunk, két szakaszra lehet mindig állíthatunk az autók tulajdonságain, illetve javíthatjuk az elromlott alkatrészeket. A dolog csúszáshibája, hogy az ilyen színeknél mindössze 60 percből kell a szerelőinknek gazdálkodni, vagyis nem biztos, hogy mindenre jut idő. Ha mondjuk túl durván bántunk a járgányunkkal, és a motor teljes generálásra szorul, az már kapásból egy óra. Ez persze roppant kényelmetlen, hi-

kes) szintén kihatással van az autó úrtartására: hátul vagy elöl állítva a fékek alul- illetve felülkormányozottá tehetjük a járgányt. A kormányzás érzékenységet gondolom nem kell magyarázni (Steering), a váltó áttételét pedig ki-ki ízlése szerint állítsa be – mondjuk a gyorsulást érdemes előnyben részesíteni, hiszen mindegyik pálya bővelkedik kanyarban.

Az imént felsoroltak alatt találjuk azokat a dolgokat, amik elromolhatnak (elektromosság, kormánymű, fé-

ség, nem hogy győzni!

Ha nem bajnokságot, csak egy különálló rallyt indítunk, a játékban több emberi játékos is részt vehet, ugyanis az osztott képernyős két játékos és a nyolc résztvevős hálózati játék is biztosítva van. Versenyezhetünk a rally szabályai szerint, de akár Arcade-módban is, ahol – mint a játéktérkében – lökdösődni is lehet.

Aki esetleg úgy érzi, még nagyon kezdő az autózás terén, az jobb lesz, ha először iskolába megy. A Rally School nagyon ötletes része a programnak: egy tanterembe kerülünk, ahol először is egy videofilmet nézhetünk meg Colin McRae kommentárjaival. A filmen a mesterünk bemutatja az aktuálisan teljesítendő pályát (állati jópota, ahogy az eseménytelen részkebe beletelek Colin bá'), majd mindezek után az elmondottakat ma-

Görögországban szokás szerint szikrázik a napfény. Az utak viszonylag porosak



viselkedését tekintve pedig – ahogy rugóznak a kerekek és csapódik a kasztni – csaknem tökéletes a játék! Igaz, a futamok után a külső nézeteknél valahogy nem teljesen hibátlan a kerekek mozgása, és ezért kicsit olyan mintha repülne az autó – ez talán a Sega Rallyban némileg jobboldalt volt. Az is meglehet, hogy a háttérgrafika a Screamer Rallyban kicsit változatosabb volt, de persze ott jóval kevesebb is volt a terep. Ha már így a végén nekiálltam kukacoskodni, akkor nekem az sem nagyon tetszett,

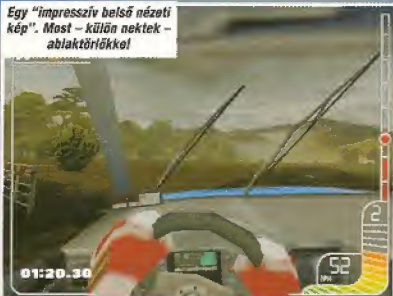
Az óra is tanúsíthatja azt az évezredek népi tapasztalatát, hogy a hó csúszik



Aha. Úgy tűnik, sziká-utóba kerültem



Egy "impresszív belső nézeti kép". Most – külön nektek – ablaktörővel



# M C R A E RALLY



szen még a kerékcseré is 3 percet vesz igénybe – pedig hát az útviszonyoknak megfelelő gumi nélkülözhetetlen. A gumi típusát az időjárás-jelentés alapján választhatjuk ki. Hogy várható-e eső, vagy hogy fel van-e ázva/le van-e fagyva az út, azt a View

kek, motor, sebességváltó), mellettük a számok jelentik, mennyi idő kell a megjavításukhoz. Lehetőleg óvni kell tehát a gépünket, hiszen egy alig gyorsuló, a hármas sebességet már nem kapcsoló, balra elhúzó ronccsal szinte még célba érni is lehetetlen-

gunknak kell a gyakorlatban is végrehajtaniuk. Irány tehát a gyakorlópálya és az oktatókocsiként funkcionáló škoda, és máris lehet a gázba taposni. A feladatok teljesítésekor természetesen fő a gyorsaság, de azért persze a bójákra is ügyelni kell, nemkülönben nyílt terapepedig az úttartásra. Ha végeztünk, a mesterünk tízes skálán pontozza a teljesítményünket: mennyire voltunk pontosak, akkurátusak, mennyire törtük össze a kocsit, milyen volt a sebesség, hogyan fékezünk, na és persze mennyire figyelünk az utasításokra. Ha jó az átlag, átmegyünk a vizsgán és jön a következő feladat, ha nem, megbukunk és jön az ismétlés. A gyakorlófeladatokból is három nehézségi szint (három csoport) van – természetesen egyre keményebbek.

## ÉRTÉKELÉS

Nagyon úgy tűnik, hogy a Codemasters a Touring Car után most a rally műfajban is valami fergetegeset alkotott. Az autók hangja, ahogy a motorféknél visszatürognak, vagy a szerszámkos csörgése, amit a box me-nüjében hallhatunk – ezek az apró részletek azok, amik olyan eszméletlen hangulatot árasztanak. A kocsik

hogy az ideiglenes nylon-korlatokról lepattan az autó. A kifogásaim ezzel el is fogytak, de felsorolhatok azonban akármennyi ilyen mondva csinált negatívumot, egy dolog biztos: ha az összképet nézzük, jelenleg nincs jobb rally-szimuláció a Colin McRae Rally-nál.

V.Z.

## colin mcræe rally

Codemasters  
http://www.codemasters.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD,  
30-kártya, Win95,  
Ajánlott: P200, 32MB RAM

Az igazi rallyhoz meg egyetlen

játék sem állt ilyen közel

92%



**H**a akad játék, mely rászolgált a "legendás" jelzőre, akkor minden bizonnyal az Elite az. Jómagam még csak megbecsülni



Kistótól a Titán bihorszínben játszó naplementéjéről – kőd és fényeffektusok nincsenek hiány

sem tudnám, hogy mikor is hozott össze a jószerencse a kereskedős/úrhajós játékok eme ósátyjával. Talán tíz-tizenöt éve? Mindegy, ha a pontos dátumra nem is emlékszem, magát a játékot...akaram mondani JÁTEKOT a mai napig nem felejtettem el. A minap is, mikor CoVboy főszerkesztő úrral (a múltkor óvatlanul megemlített valami Populous3 béta-verziót, úgyhogy fő a tisztelet...) elkezdtünk a Hardwar-cikk leadási idejéről tárgyalni, beszélgetésünk néhány mondat után vidám nosztalgia-délutánba fulladt. Tán mondanom se kell, hogy a fő téma az Elite volt. Ebből már sejthető, hogy pontosan miféle játékstílust céloztak meg a Hardwar alkotói. Egész pontosan megkísérelték a klasszikus Elite-stílust és a 3D-s gyorsítókártyák képességeit egyetlen játékban ötvözní. Márpedig a Subculture óta tudjuk, hogy az efféle próbálkozásokra érdemes nagyon odafigyelni...

Nos, ha a Subculture annak idején nagy durránás volt, akkor a Hardwar maga a Kövér Berta. S ezt nem feltétlenül dicsőretnek szántam: a program olyan hihetetlenül hosszú és összetett, hogy már az első pár

felszín alatt, így mammutcégek egész sora alapított itt bányászkolóniákat. E kolóniák hamarosan egyetlen gigászi várossá nőttek össze, mely a sokatmondó Hiú Remény nevet kapta. Ebből már gyanítható, hogy azért akadnak gondok a Titánon. Példának okáért az Ércmezők kimerülése határozottan kellemetlenül érintette az ittlakókat, mivel az alapító társaságok szépen visszaköltöztek a Földre, telepeket ezreit hagyva az egyre lepusztultabbá

## HIÚ REMÉNY...

Mármint a gyors távozás, mivel a kezdetekkor egy rozoga Mothtal és 10.000 dollárral vagunk neki a nagyvilágnak. Már a játék elején kiválaszthatjuk, hogy kereskedőként, fosztogatóként avagy fejdvaszként óhajtuk életünket leélni – ettől függ ugyanis induló felszerelésünk. A rutinos játékos természetesen a fejdvaszat szép mesterségét választja, mivel a meggazdagodás leggyorsabb módja természetesen ezúttal



Videó-betűekben szintén nem szűkítődik a játék, bár némely szereplő színházi képességét inkább nem minősítem

san töltődnekk pajzsaink és fegyvereink – már amennyiben nappal van. Az éjszaka viszont elég kínos napszak, mivel

a) infra nélkül legfeljebb az Erőre hagyatkozva navigálhatunk,

b) pajzsunk igen hamar zéróra redukálódik. Ez utóbbi probléma megoldását a Fénykutak (kertí zuhanyozóra emlékeztető objektumok) jelentik, ezek

alatt leállva szépen feltölthetjük a Moth napelemeit. A Fénykutakon kívül úgy 999

(az esetleges reklamációkat megelőzendő: nem számoltam meg) különféle épület akad még a Hardwarban, így ezek részletes ismertetésétől eltekintek. Eleinte úgyis csak a teljes

# ELITE A NÉGYZETEN HARDWAR

óra valósággal letaglózott. Mondhatni Elite az elitnek – ahol elit alatt az úrhajós/kereskedős játékok legmegmárgaltabbabb szerelmeseit értem. Holott a játékban nincsenek is úrhajók, de még csak úr sem. A helyszín ezúttal a Titán, naprendszerünk egy különösen kietlen holdja. Egykoron hatalmas ércmezők terpeszkedtek a

és szegényebbé váló városban. Éme kevésbé idilli állapot már bő 200 éve tart, s ez idő alatt Hiú Remény lakói szinte teljesen elkorcsosultak – minden szempontból. Hősünk eme kellemes kis város egyik kevésbé vérbajos polgára, aki szent és tiszta célt tűzött zászlajára: minél előbb elpucolni a fenébe.

is embertársaink legyilkolására. Először is ejtenék néhány szót ezekről a Mothokról, melyek a közlekedés legszalonképesebb módját jelentik a Titánon. Akadnak ugyan talajközeli járművek is (értés kocsik), ám a Mothok, mint repülő szerkezetek lényegesen használhatóbbak. Amúgy napenergiával működnek, így folyamato-

zavarodottság állapotában fog kószálni fel-alá a játékos, mivel a bebarangolható terület egyszerűen hatalmas. Egy idő után aztán szép lassan fel lehet fedezni a szokásos kereskedelmi vonalakat, s ezek mentén ingázva össze lehet szedni annyi pénzt, hogy fölfejjessük járművünket. Csakis eztán, a várost megismerve (s némi pénzmag



birtokában) érdemes a küldetésekkel megpróbálkozni. Néhány napos szenvedés után aztán némi kaland-szál is felbukkan a játékban (né-

Az efféle szép nagy pukkaná-sok általában komoly vérdí-jat jelentenek – csak épp a mi fejünkre



Hát, némelyik torp-tárgy kidolgozottsága azért még hogy maga után némi kíváncsiságot



hány földünküli lénnel egyetem-ben, ami igen érdekes fordulatokat eredményez) – szóval mindenki készítsen ki bőséges hideg élel-met a monitor mellé.

Magáról az irányításról és légiharcról csak annyit, hogy a kissé riasztó módszer ellenére is rendkívül egyszerű és könnyen kezelhető Mothunk. Elő-ször is a befogott célpont eltrafálásában a program is segítkezik, egy kellőképp fejlett célkereső program birtokában még a legfürgébb ellenfél sem jelenthet gondot. Gépünk számítógépes rendszere ugyanis fo-

lyamatosan fejleszthető, így például a bedokkolást és a pajzsok újratöltését is alaposan meggyorsíthatjuk. A kézikönyv egyébként valami olyasmit is emleget, hogy ez egy-fajta könnyítés a kevésbé rutinos játékosok számára – szerintem viszont minden épeszű ember a lehe-

Ime egy öngyilkasjelölt fel-vadász, aki még nem tett le a frontális rohamokról



tő leghamarabb beszerzi ezeket a hasznos kis segédprogramokat. Egyébként a célkövető rendszerbe bármilyen ismert objektum/épü-let/ellenfél adatait be-táplálhatjuk, így némi-leg egyszerűbbé válik a navigáció. Hopp, nem szóltam még a kráte-rekről, melyek között mindenféle alagutakon át közlekedhetünk. Hiú Remény annak idején e hatalmas kráterek mélyére épült, s ezek kö-zött csakis ezeken az alagutakon át közle-kedhetünk. Csak di-csérni tudom az alko-tókat ezért az ötletért, hisz így a gigászi já-téktér ellenére sem za-bál föl a program több száz megát a winches-terről... Annyit még megjegyeznék, hogy si-keres ügyködésünk tit-ka nem abban rejlik, hogy minden repülő ob-jektumot azonnal szét-lövünk. Először is a program nem igazán támogatja az efféle műveleteket, már a

kezdetekkor is összeakadhatunk ál-lig felfegyverzett, profi fejvadá-szokkal. Arról nem is szólvá, hogy az efféle kilengések hatására a rendőrség bírságot ró ki szerény személyünkre, amit a legközelebbi őr-sőn érdemes rögtön be is fizetni. Ellenkező esetben ugyanis jön az ilyenkor szokásos vérdíj, s a már emlegetett fejdíjak immáron szó nélkül nekünk rontanak. Amúgy van egy hihetetlenül ötletes és eredeti trükk az efféle kellemet-len látogatók leltrázására: csatloljuk le a raketer és adjunk gázt – vadá-szainkat ez a kis "megvesztegetés" általában meghatja...

### A SIMBOL

Ami magát a játék alapötletét és méretét illeti, hát le a kalappal a szerzők előtt. Jömagam valósággal beleszerettem a Hardwar (nem is olyan) enyhén cyberpunk-ízű vilá-gába – csak épp ez beletelt egy kis időbe. A játék ugyanis nem-csak végtelenül hosszú, hanem

helyenként végtelenül las-sú is. A már emlegetett ka-landszál példá-ul csak sok na-pi játék után kezd feltűnni, de helyenként maga a cselek-mény is igen-csak vontatott. Példának oká-ért taxit ren-delve két-három percre álldogál-hatunk idegesen a hangárban, míg megérkezik a vágy sárga tárgya. Mármint való időben értem a két-három percet, s ilyenkor biza jól jön egy kis olvasnivaló... A játé-kér méretéből fakadóan a fel-alá repkedéssel is iszonyatosan sok idő elmegy, s a kies Titán felszíne nem nyújt oly csodás látványt, hogy ezt feledtesse.

Apropó, ha már a grafikánál tar-tunk! Lehet, hogy bennem van a

Hóbó, ott alant valami furcsa jóság szunnyog!



vágyik, az nyugodtan szerezze meg a Hardwar, nem fog benne csalódnai. Egy kicsit csúf ugyan, egy kicsit vontatott ugyan, ám megvan benne az a bizonyos meg-foghatatlan valami, ami naggyá tesz egy játékot. Ennek ellenére fenntartom, hogy az Elite-nek mind a mai napig nem született méltó utódja, holott számos cég próbálkozott ebben a műfajban. A Hardwar mindenesetre egy határo-zottan ígéretes próbálkozás volt,

Készülhet a H.U.D.-ei hadd-onnál láthatóbb szöveges hírtel-jében nem jut eszembe...



hiba, de az elmúlt egy-két hónap-nan megjelent programok többsé-g-ez nem igazán büszkélkedhet – s ez sajna igaz a Hardwarra is. A Forsakenhez viszonyítva például egyenesen siralmas a helyzet, pe-dig a két játék megjelenése között azért eltelt pár hónap. Igaz ugyan, hogy a Hardwar maximálisan ki-használja a különböző 3D-s kár-tyák lehetőségeit, a különféle ködfektől kezdve egészen a hát-térből elővillanó villámokig van itt minden. Mindez szép és jó, csak épp nem ellensúlyozza a grafikus hihetetlen tehetségtelenségét. Ilyen ronda és fakó textúrákhoz például rég volt szerencsém, s mindennek tetejébe némelyik ob-jektum még súlyos poligonhiány-ban is szenved... Ami a gépigenyt illeti, az többé-kevésbé megfelel a műfaj nem hivatatos szabványá-nak: P200, gyorsítókártya és 32 Mb Ram erősen ajánlott. Magunk között szólvá szerintem ez egy kis-sé optimista becslés, PII alatt sze-rintem igen gyengén muzsikál a Hardwar. Hiába, a változás szele...

még ha akad is egy-két bosszantó hiányossága. Jut is eszembe, idő és egyéb milliommok akár háló-ban is nyomulhatnak ugyanazon a világon, folyamatosan versenyez-ve. Sajna ezt a lehetőséget nem volt alkalmam úgy istenigazából kipróbálnom, de határozottan ígé-retesnek tűnik. Szóval Internette-rek, előre!

T.J.

hardwar

Gremlin Interactive  
http://www.gremlin.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T O S Á G  
S Z A V A T O S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P233, 16MB RAM, 4xCD, Win95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

Elite-fanoknak kötelező darab

88%

A MŰVET A LÉVÉS

Egy biztos: aki hosszan, ismét-lem: HOSSZAN tartó szórakozásra



Az adósságot illik megfizetni, főleg ha egy becsületbeli adósságról van szó. Így gondolja ezt Joshua Reev is, máskülönben nem is vállalta volna el a legújabb megbízatását. Mint magádetektív, ugyan már hozzászokott a veszélyes helyzetekhez és az ezekkel járó kiemelt tiszteletdíjhoz, ám ezúttal nem erről van szó. Hugh Martens sosem felejtette el emlékeztetni őt az öt évvel korábbi eseményekre, mikor is még mindketten a Nemzetközi Rendfenntartó Hadseregénél szolgáltak. Hugh volt a parancsnoka annak az operációs csoportnak, amire Joshua is tartozott. Utolsó bevetésükön hősünk majdnem otthagya a fogát – csakis Hughnak köszönheti az életét.

közömbösség és fásultság tartotta fenn a rendet. És most a küszöbön áll a Cyberspace, kétségtelenül az évszázad legnagyobb találmánya – természetesen ez is a Genesis jövőtől. A Cyberspace segítségével bárki könnyedén kommunikálhat az egész világgal, anélkül hogy kimozdulna a szobájából. Dolgozni, vásárolni, szórakozni – mindent el lehet végezni a cybertérben, amit csak el lehet képzelni. Valakiknek azonban úgy tűnik, "szürke a szemét" a Genesis. A fővárosban, Union Cityben egy ideje gondok vannak. Valamiféle rebelli szervezet romboló akciókat hajt végre a város legnagyobb ipari létesítményeiben. Legutóbb épp a Genesis Cryogenic Enterprise egyik tulajdonát robbantották

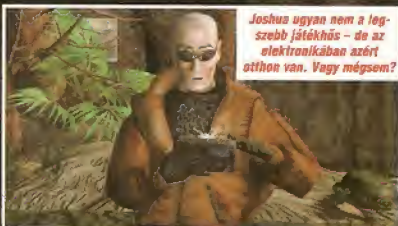
tumot elcsórva tünt el. Martens tulajdonképpen azért kéri most Joshua segítségét, mert a saját legjobb ügynöke csodát mondott. Hősünk elődje, Simon Ruby újságírónak adva ki magát próbált a szervezethez közel jutni, de az utóbbi néhány naphan abszolút nem hallottak felőle semmit – szóval valami komoly gáz lehet vele. A nyomozást Ruby kontaktjainál érdemes megkezdeni: az utazás végén a limuzin Ruby lakásánál, egy toronyház tetején landol.



A szociális háló száz év múlva is enyhén lyukacsos lesz, de két üveg pia mindig jelentősen javítja egy hajléktalan körzetét

legtöbbjükből) hiányoztak a hiteles karakterek, és főként az életszerű helyszínek. Mindegyik sci-fi történetben egy kaptafára készült, darabos mozgású szuperhősöket alakíthattunk, a háttérken pedig halál pontos de-

Simon nevű elődünk enyhébb munkahelyi balesetet szenvedett



Joshua ugyan nem a legszebb játékhős – de az elektronikában azért otthon van. Vagy mégsem?

fel. Mivel a Genesis volt Martens legnagyobb támogatója a választásokon, ezt – mint polgármester – nem hagyhatja válasz nélkül. De vajon mi és ki áll a merényletek mögött? Ki az, aki a szálat a háttérből mozgatja? Joshua kalandjából majd kiderül – erről szól a Team 17 gondozásában megjelent Nightlong.

### A KÜLDETÉS

Azóta már évek teltek el, jelenleg 2099-et írunk. Hugh Martens igen sikeres politikai karriert futott be: mostanság ő a polgármester az Új Világ Egyesült Államainak a fővárosában. Az emberiség élete az utóbbi 100 évben sokat változott, és ezek a változások főként ennek az országnak, és ennek a városnak voltak köszönhetőek. A tudomány segítségével olcsó és hatékony energiaforrásokat találtak – szóval úgy tűnt, minden a megfelelő irányba halad. Vagy mégsem?!

A fejlődés jelentős hatalommal ruházta fel a legnagyobb multinacionális cégeket, minek hatására a kormányok helyett arctalan bürokraták kerültek az országok élére. (Aml nem feltétlenül baj – C) Az egyik legnagyobb ilyen cég a Genesis, ami szinte minden jelentősebb iparágban érdekelt: szállítmányozással, energiatermeléssel, gyógyszergyártással és lézertechnológiával egyaránt foglalkozik. Sok éven keresztül békében élt a világ ebben az új rendszerben, ám ez csak a felszín volt: valójában a tökéletes

A játék első indításakor egy igen tettes rendelt intro mutatja be a két régi barát találkozását. Egy kihalt gyártelepen várakozik Joshua, amikor is az elnöki limuzin megérkezik az égből és nyílik a hátsó ajtó. Miközben hőseink áthaladnak az esti fényekben pompázó Union Cityn, Martens tisztázza, mi a feladat: Joshua-nak be kell szivárognia a terroristák közé. Segítségképpen kap egy mesterséges múltat: a rendőrségi nyilvántartásban mint körözött bűnöző fog szerepelni. Az állítólagos múltja szerint biztonsági őrként dolgozott New Orleansban a Genesis-nél, ahonnan néhány értékes dokumen-

## Cyberpunk parádé



### HELYZETKÉP EGY LEHETSÉGES JÖVŐRŐL

Amint az intro véget ér, mindenféle vágás vagy képernyőváltás nélkül miénk az irányítás, tehát a játék teljes egészében computer-grafikával készült. Az akció menete "mutass oda és kattints rá" megoldású, azon belül is a legegyszerűbb típus, azaz még irányítópánel sincs. Miután gondolatban most már mindenki elhelyezhette a programot a kalandjátékok alfajai között, rátérnek a részletesebb elemzésre.

Habár jómagam jobban kedvelem a LucasArts féle rajzfilmes külsejű kalandokat, ezúttal nagyon tetszettek a rendelt helyszínek és szereplők. A Trecision grafikusai nagyon kitettek magukért. Az eddigi rendelt kalandokból (legalábbis a

rékszövegekben álltak a tükör síma falak. A mesterséges computer-grafika túlzottan mesterséges helyszíneket és szereplőket termelt ki – ergo (számomra) teljesen személytelenné és érdektelenné váltak ezek a játékok. A Nightlongban ezzel szemben – bár a jövőben játszódik – minden olyan hiteles, mintha csak időutazást tennénk. Szemetesek az utcák, elhanyagoltak a házak – a parkolóban például egy kidöntött kerítés tanúskodik arról, hogy valaki többet ivott a kelleténél. A nagyvárosi éjszakában folyik az



Cs\*\*\*ike szereti a csokikát...

Első lépésnek a cybertér felé – a valóság egy kicsit közhíbas



élet: autók suhannak el a magasban, mindenütt neonfények villognak, sötét városi képernyős televíziókon futnak a reklámanyagok. A grafika részletességére jellemző, hogy néhol még a házak ablakaiban is felsejlik egy-egy alak. De ha netán a természetbe tévedünk, ott sem romlik a látvány: a tenger hulláma, az éjszakai égbolton egy hullócsillag cikázik át, stb. Mondanom sem kell: a remek helyszíne.

ben még az arcjátéka is nagyon kifejező. Mulattató például, hogy milyen képet vág akkor, amikor a cyber-térben lelép egy farkasembert, és az nem óhajt meghalni. De sorolhatnám a többi karakter személyiségét is. A nemtörődöm, hanyag öröktől kezdve, az ellenállás eszelősen gyanakvó vezetőjéig minden egyes mellékszereplő egyéni vonásokkal rendelkezik.

### A NYOMOZÁS MIKÉNTJE

A grafika persze önmagában kevés lenne a kellő összképhez – szükséges még a változatos cselekmény is, ami szerencsére szintén nem hiányzik a Nightlong-ból. Hol egy üveg bort kell elcsórunk egy pincéből, hol egy kódot kell feltörnünk – mindig más és más

kihívás. Ennek ellenére mégsem nehez a játék, mert mindenütt nagyon logikusak a megoldások, és sohasem olyan, hogy mondjuk több tucat képernyőt kell visszagyalogolnunk egy

hák hamar visszatérnek, és emberünk megjegyzi, hogy még az elterelő hadművelet előtt valahogy el kéne távolítani a lakatot. Az irányítás annyira egyszerű, hogy az szerintem már tökéletes. A bal egérgombbal mászkálhatunk, illetve átvizsgálhatjuk a tárgyakat, a jobb gombbal pedig cselekedhetünk. Rendkívül ötletes megoldás, hogy a jobb gomb ezen kívül még az utak le rövidítését is szolgálja; ha rákattintunk vele a "kijáratokra", gyaloglás nélkül mozgathatunk a képernyők között. Persze ez nem mindig működik: például a metrónál amíg nem sikerült rájönünk, hogyan keljünk át a sínek fölé, a túlsó kijáratra való kattintás hatástalan marad. A hősünk által felvett tárgyak a játéktér alatt jelennek meg, de csak akkor, ha odavisszük a mutatót. Ha egy sornál már több tárgy van nálunk, a széleken megjelenő nyilakkal görgethetjük a listát jobbra/balra. A billentyűzetet tehát egyáltalán nem kell használni – leszámítva az állásmentést/töltést, aminek a menüjébe az Escape-pel léphetünk.

A játékmennel kapcsolatban csupán egyetlen apró kifogásom van: nem nagyon szerettem azokat a helyszíneket, ahol túl távolról látjuk az emberünket. Az áttevő képsoroknál még csak-csak tudom díjazni az ilyen



A hirtelenbe való betérés már önmagában is nagy ötlet – de hogy az egy kigyó útján történjen, az már a logika csúcsa!



A vizet nem elég lágyítani! Bele kell ütni a csatornába...

### KÉT ÉJSZAKÁS KALAND

A Nightlong – összegezve az elmondottakat – egy izgalmas feladatokban bővelkedő, és könnyen kezelhető játék. Ha még ehhez hozzávesszük a fordulatokban gazdag történetet is (akiről azt hittük, hogy barát, arról a végére kiderül, hogy ellenség és vica versa), akkor világossá válik, miért ajánlom ezt a játékot bárkinek szívesen. Ez a kalandjáték valóban kalandos, váratlan eseményekkel, hús-vér szereplőkkel, pompás rendezéssel. A történet hosszúsága is korrekt: nekem például (nem akarok nagyképű lenni de) mint gyakorlott kalandornak két "night long" is eltartott a három CD, ami ebben a műfajban nálam már elég jó átlagnak számít. A személyes véleményem helyett azonban egységes talán inkább egy végigjátszásra lennének kíváncsiak. Nos, ha az Isten is úgy látja jónak (ami alatt természetesen a főszerkesztő urat kell érteni), akkor a Cinkelt Lapokban olvashattok valami megoldásfelet.

Vári Zoltán

# LONG SPIRACY

ben a háttérzajok is biztosítva vannak. Külön ki kell emelnem az árnyékokat is: Joshua szillettje pontosan úgy vetődik a talajra, ahogyan kell – ha több helyről van megvilágítva, több árnyék is!

A grafika stílusa is különleges. Díszesre, hogy a tervezők nem simán a Blade Runner-t másolták le, hanem egyedi ötletekkel rukkoltak elő. Jópófa például, hogy az autók a '60-as évek stílusjegyeit viselik magukon – leszámítva persze azt, hogy nincs kerékük.

Aztán egy újabb pónt az is, hogy egy teljesen hétköznapi figurát irányítunk. Joshua Reeve távolról sem egy Adonisz típus: a 32 éves magándeaktiv tar feje és sötét napszemüvege hűsünk minden mozdulatát nagyon emberit: ha például megvizsgálunk egy tárgyat, azt meg is fogja, sőt sokszor meg is billegtet – valóban kontaktusban van a háttérrel. A videojelenetek



A kizsákmánraként is használatos labor talán tréfás matematikai feladványra bukkantunk

véletlenül elfelejtett tárgyéért. Az is sokat segít, hogy a tárgyakat vizsgálva Joshua mindig elejt egy-egy utalást, mi lehet az aktuális probléma megoldása – vagy ha esetleg közel járunk a megoldáshoz, akkor mit kéne még csinálnunk. Teszem azt, van például egy taviccska, ahol el kell telerelni a piranhákat ahhoz, hogy hozzá-ferjünk egy rácsához. Ha csak simán megpróbáljuk rázni a rácsot, a piran-

beállításokat (mondjuk egy terem monumentalitásának a demonstrálásához), de hogy egy hangyányi emberkével kelljen még nála is apróbb dolgokat megkeresnem – ezt valahogy nehézkesnek találtam. Mondjuk a gép szerencsére kiírja azoknak a (használatos) tárgyaknak a nevét, amikre rámutatunk, szóval a végigjátszás szempontjából végül is ez sem hátráltatott.

**nightlong**

Microprose/Team 17  
http://www.team17.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATÓSÁG  
ZENEBONA

Minimum: 16MB, 16MB RAM, 4xCD, Win95-98,  
DirectX 3.0 kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: 32MB RAM

Fordulatokban gazdag cyber-történet  
nagyon szép grafikával

**92%**



Óh, Istenem, Billy, ez nagyon jó...! – hangzott fel Monica ajkáról az önfeléd kiáltás. Testük a pillanat hevében szinte egybeforrt. Egyikük sem vette észre, hogy a férfi zakójának zsebe elfordítja a kis kulcsot, miközben a nő túsarkú cipője hegyével megnyomta a kis piros gombot. A titokban flörtölők kéjes izgalma még azt sem vetette velük észre, hogy több óriási tűzcsőva hasít az ég felé...

A világ túlsó felén, fehér, nagy-

szál nyikorogtatja a romvárosok utcáin a megkopott táblákat...

Ha az előzmények nem is szóról-szóra (a bevezetőben említett nevek bármiféle egyezése létező személyekkel pusztán a véletlen műve), de a környezet mindenféleképpen a KKND 2: Krossfire alap-tartozéka. Az atomháború után három faj küzd a kiégett világ feletti hatalomért (csak azt tudnám, mit kezdenek majd vele, ha már megvan): az első túlélők az emberi faj maradványai, akik bunkerekben

színmélységű, és akár 1024\*768-as felbontásig is feltornázható – ennek ellenére nem olyan látványos, mint akár a Total Annihilati-oné, a nemsokára megjelenő Tiberian Sunnal pedig (az előzetes képekre támaszkodva) biztosan nem veszi fel a versenyt. Mindent összevetve azonban nem rossz, bár személy szerint nem szeretem az olyan programokat, amelyek egy az egyben egy előző program engine-jére támaszkodnak. A statisztikák azonban nem ezt tá-

ezáltal gyorsabb mozgósíthatóságot elérve. Ezekkel azonban már találkozhattunk máshol is. Nagyszerű dolog, hogy egy nagyobb

## Kélcere

csoport egység kijelölésénél egy gombnyomásra "deszelektálhatjuk" (vagyis kihagyhatjuk) a fegyverzettel nem rendelkező járműveket, mert rendszerint egy óra tö-

# KKND 2 KROSSFIRE

makupolás háztetők, és szikrázó hóesés közepette Borisz az aznapi második üveg Anti-Gorbachov vodkáját fogyasztotta ezekben a percekben. Szokatlanul erőtlennek érezte magát ezekben a napokban, talán a kánikulai meleg (– 40 fok), talán a hiányzó farkas-üvöltés zavarta. Úgy érezte, hogy kibírhatatlan álomosság győtri, melynek nem képes ellenállni – feje lecsuklott a mellére, miközben elernyedő keze az üveg tartalmát kiöntötte az előtte heverő kapuculákkal teli táblára. Sem a

vészelték át a nehéz idők. Második versenyzőink a mutánsok – igen érdekes elegyet képeznek az egykori humanoidok és a Földön egykoron élt többi szerves élőlény közt, némi gépesített beütéssel. Végül, de nem utolsósorban a robotok – ők az eseményeket figyelve úgy döntöttek, hogy holmi mezőgazdasági robotokból autodidakta módon átképezik magukat gyilkológépekké, és egyébként is mindenkit kiirtanak, ha már a kárteknő rovarok kipusztultak.

Nos, ezeket a jómadarakat ír-

masztják alá, mert a jönép kajálja az ilyesmit. Az átvezető videók és az intro látványos és jó minőségűek, különösebb kivétlenialót az egységek animációjában sem találtam. A robbanások egy-egy egység megsemmisülésekor kifejezetten látványosak. Ami a háttérreket illeti, itt már kötözködnék egy kicsit: Én elismerem, hogy egy atomháború utáni világban az ember nem a színek és a formák kifoghatatlan változatosságába fog beleőrülni, ennek ellenére elvártam volna valamivel többfajta terepfelszínt, némelyik pálya pedig szemmel láthatóan az egyszerűségben a nagyszerűség elve alapján született meg (bár ez itt annyira nem jött be...). Az egységek kivitelezése már sokkal változatosabb, nem érezzük úgy, hogy most is ugyanazzal az oldalal játszunk, csak immár nem sárga, hanem zöld színnel.

Pár szó essék az irányításról is: minden a hagyományos point and click módszerrel történik, tehát egy vérbeli RTS-fannak kb. harminc másodperc tanulóórát kell

kölés-be szokott telni, amíg a nyersanyagszállítók és a mérnököket kihagyjuk egy csapásmérő erőből. A játékmenet már sokkal forradalmibb újdonságokkal is szolgál, ennek folytán rögtön egy ollyannal kezdém, ami már mindenkinek a könyökén jön ki: az alapstratégiával. Ez sajnos itt is abban merül ki, hogy minél több

Súlyos légitámadás alatt a mutánsok bázisa



táblán keletkező szikrákat nem látta, sem a rakéták indulását jelző iszonytató dübörgést nem hallotta már...

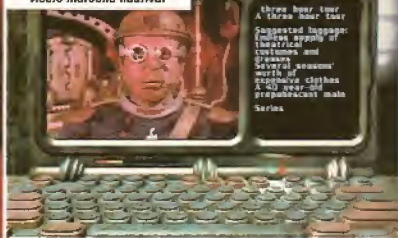
Kétezervalahányban a Föld egy atomháború utáni világ siralmas képét idézi. A hajdanvolt óceánok fekeke is immár olyan éghajlatú, melyet a világégés előtt élők a "Beduinoknak való ez!" felkiáltással illeltek volna. Az életnek szinte semmi nyoma, csak a viharos

nyíthajuk a Melbourne House legújabb real-time stratégiájában. A kerettörténet ugyan nem a legeredetibb darab, de egy fanatikusnak nem is ez a lényeg. Sokkal inkább a kivitelezés és az újdonságok, szóval térjünk is át ezekre.

A grafika az előző részhez képest mindenképpen előrelépést jelent, de ez nem jelenti azt, hogy ebből következően forradalmi újdonságokat is tartalmaz. Immár 16 bites

színmélységű, és akár 1024\*768-as felbontásig is feltornázható – ennek ellenére nem olyan látványos, mint akár a Total Annihilati-oné, a nemsokára megjelenő Tiberian Sunnal pedig (az előzetes képekre támaszkodva) biztosan nem veszi fel a versenyt. Mindent összevetve azonban nem rossz, bár személy szerint nem szeretem az olyan programokat, amelyek egy az egyben egy előző program engine-jére támaszkodnak. A statisztikák azonban nem ezt tá-

Sajátos kinézetű parancsnoki terminál, harci napszemüvegét viselő marcona hadifőval





olajat gyűjtünk, építünk egy alapos védelemmel rendelkező bázist, fejlesztünk amíg lehet, majd a legerősebb és legmodernebb

nem fajtól függően valami más is (pl. szél- vagy naperőművek), de jóval kisebb mértékben, mint az az anyag, amelyből a mai sejkek

tározott idő elteltével a mérnökünk előtt megnyílik a mindaddig zárt épít-

# szemben a Ceresztűz



Rolls Royce-okat és háremeket állítanak elő – úgyhogy csak kényszerhelyzetben alkalmazzuk őket.

A küldetések megoldása nem teljesen lineáris, a területek felosztott térképen a legtöbb esetben mi határozhatjuk meg, hogy melyik régió lesz a következő áldozat. A gép mesterséges intelligenciája az egyik legjobb, látszik, hogy tanul a hibáiból és keresi a gyenge pontokat, esetleg menekül, ha megtizedeltük a csapatait. Észrevehető csalás nélkül játszik, ámbátor a legnehezebb szinten már egyenesen szemét.

Szóval megfelelő kihívást jelent mielőtt a multiplayer játékra áttérne az ember. Külön bekezdést érdemel a fejlesztés. Az, hogy az alapszintű egységeket és épületeket fejlesztve (természetesen ez idő- és pénzigényes folyamat) egy erősebb és hatékonyabb "valamit" kapunk, nem újdonság. Az viszont, hogy egy legyártandó egységnek a méretét, páncélza-

tát, kaszniját, felszerelését (fegyvert, radarzaváró stb.) és feladatát (támadó, hordozó, javító, kételtű) és különböző bónusz cuccok (pl. sebességnövelő) összeállítását mi végezzük el, már sokkal szimpatikusabb. Így tulajdonképpen a fejlesztés – természetesen bizonyos korlátok közé szorítva – a mi kezünkben van, mindig az éppen legszükségesebb dologra koncentrálhatunk. Ugyan nem a fejlesztés szerves része, de szerintem idetartozik a Tech Bunker szerepe is. Emez némelyik pálya alaptartozéka, de ritka, mint a fehér holló – mindjárt ki is derül, miért. Megha-

mény és bemehet, a mérnökért cserébe pedig egy nagyon brutális egység vándorol onnan elő. Ez általában gyors, masszív és erős fegyverzetrel rendelkezik, egy baja van csak: ha egyszer bezárult a bunker, azt már senki sem nyitja ki többet. Ergo csak egy ilyen egységünk származhat egy bunkerből – az is véletlenszerű, hogy mi is lesz tulajdonképpen – próbáljuk mindent megszerezni (kettőnél-háromnál több nem nagyon szokott a pályán lenni).

Ha már az egységeknél tartunk, megjegyzendő, hogy a három oldal nagyjából ugyanazokkal az erővel rendelkezik, de kicsit nyakatekert formában: pl. az emberek egységei gyorsabban lőnek és jobb a páncéljuk (általában), de a mutánsok egysége nagyobb sebességgel mozog. Némi kis taktikázásra tehát ez is feljogosít.

Miről nem írtam még? Ja, a zene és az effektek: semmi extrára ne számítsunk, kivétel a zenék: minden

A Tech Bunkerből most egy olyan miscalancia került elő, ami összeporcszódva az ellenséges robotokat



oldal hárommal rendelkezik. Ezek a 4-5 perces melódikák nem audio CD formátumban vannak, hanem wav-ban, ennek ellenére nem rosszak.

Végzőként talán annyit, hogy a KKND2 talán az egyik utolsó képviselője a Command & Conquer által lefektetett alapokon nyugvó hagyományos valósidejű stratégiának – de annak nem rossz. Ha valakit nem izgat különösebben, hogy egy 97-es szintű játékkal játszik (semmi 3D), akkor nincs vele gond. Leszámítva azt az apróságot, ha neadjisten DirectX6 van a masinériánkon, akkor a játék egyetlenül DirectX5-öt VAGY

Dicső robotjaim egy újabb D-Day végrehajtása közben



A jövőbeli Párizs romjai meg lehetően vigasztalan háttérül szolgálhatnak a csatához



Modern villámháború: a fegyverek földnyelék birtokában a földiek gyorsan törnek előre



MAGASABB verziószámú DX-et fog követelni rajtunk. Ez persze nyilván az atomháború után lefektetendő új matematika egyik sajátossága...

K.Z.

**kknd2: krossfire**

Infogrames/Melbourne House  
<http://www.infogrames.com>

LÁTVÁNYDÖSSÉG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATÖSSÉG  
ZENEDÖSSÉG

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Kicsit idejét málta már,  
de azért jópofa

**85%**







# KOMBAT



NG QUAN CHI

RAIDEN

TM





# EIDOS

I N T E R A C T I V E







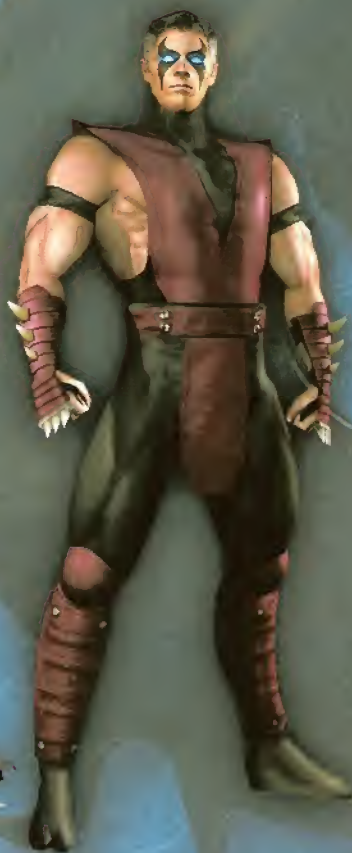


**576** KByte  
**POSZTER**

# MORTAL



**REPTILE**



**REIKO**



**LIU K**





Kezdetben vala a nagy bűdös semmi. (Mint látható, igyekszem felzárkózni T.J.-hez a meghökkentő bevezető terén.) Aztán mondotta vala az Úr, hogy legyen világosság, és valódi felkapcsolta a lámpát. Az Úr aztán hat napig serénykedett a világ teremésén, de az úgynevezett részt most nem boncolgatjuk, mert úgyis közismert, és egyébként is: kár volt így össze- és bontani. Mindegy, a lényeg a hetedik napon történt, amikor ugyebár az Úr látta, hogy ez teljesen reménytelen ügy, így tehát megpihent. Amde bámulatra utaltakozott vala, így tehát – és erről nem szoknának a krónikák – teremtetett magának is egy apróságot a szabad ideje kulturált eltöltése végett, amit hírtelen ötlettől vezérelve el is nevezett Tetrisnek. Ettől ugyan néha olyan szavak szaladtak ki a száján, hogy Lucifer is igencsak elpirult az alagsorban, mindenesetre kiválóan szórakozott ve-

hogy a földkerekség legalább 90%-a nyüsstől a Tetrist. Se szeri, se száma a feldolgozásainak, azonkívül egy rakásnyi logikai játéknak szolgált alapötletül. Mint ahogy történt ez az Infogrames új agyerdítőjénél, a Wetrixnél is.

A játék roppant bonyolult, szabályainak felfogása legalább 10-15 másodpercnyi elmélyült tanulmányozást igényel egy négyéves gyermek részéről is. Arról van szó, hogy meg kell mentenünk a vizet az elfolyástól. Adott egy négyoszlop alakú pálya, amely felett különböző dolgok potyognak az égből véletlenszerűen, nekünk pedig ide-oda for-

a különálló tavak összekötésére is, vagy a hepehupás részek elsíntására. Néha ugyan kellemetlen lesz, hogy muszáj dözerolni, de még kellemetlenebb lesz a bomba. Ha egy megelőző tőba eljött, akkor kihúzza a dugót a lefolyóból – következképp célszerű a fogazdaságunkon kívülre potyogtatni őket, már amennyiben erre van mód. Rézszerűen fenn szoktam tartani egy sarkot a bombáknak. Leejtése után átlúti az alapja a felszínt, és egy gejzír hoz létre a kis kuncut. A taktilikus játékos azonban a következő piros alaktal betömi ezt a ronda lyu-

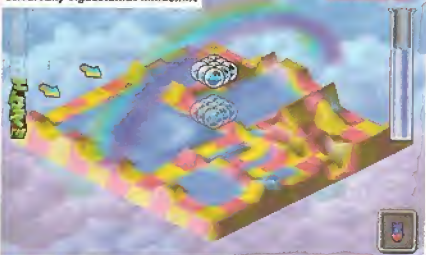
szetesen a szorún kívül egyéb bónuszok is akadnak, több tő kiszáritása után például szivárványt kapunk, idővel pedig a következő szintre ugrunk, ahol egyrészt gyorsul a játék, másrészt pedig a program valami új, mókás kis égi áldással fog kedveskedni nekünk, ami természetesen tovább növeli majd gondjainkat. Egyébként tíz egyre nehezező pálya van a játékban, stíluszerűen fogalmazva: 10 szint a vízszint.

Igen kellemes ötlet, hogy nem csak egyetlen játéktípusban nyomhatjuk a parit. A Practice-ben

## Tetris vizigótoknak

Ha dugig van az összes tő, akkor természetesen vagy vizet kapunk megint, vagy bombát. Mindegy, a szivárvány vigasztalhat mindenkit

0 level: 1 lakes: 3



# wetrix



A gyakorló pályán persze nem túl nehéz ideális pályát összehozni, ráadásul a tűzolyó is sürdűb teljesség, mint élesben



Vértgázosító páros viadal a jobb illetve a bal kezem között. A színvonalat a fenti számok mutatják

kat, egyrészt mert "karbantartási" bónusz pontokat kap érte, másrészt meg ezzel csökkenti a földrengésvészélyt. A bombánál kellemesebb történet a tűzlabda: ez ugyanis egy tőba esve a fenéig kiszáritja azt, következképp meg-szünteti a csöpögést, valamint egy új üres medencét hoz létre, ahol ismét lesz hely a viznek.

kat, egyrészt mert "karbantartási" bónusz pontokat kap érte, másrészt meg ezzel csökkenti a földrengésvészélyt. A bombánál kellemesebb történet a tűzlabda: ez ugyanis egy tőba esve a fenéig kiszáritja azt, következképp meg-szünteti a csöpögést, valamint egy új üres medencét hoz létre, ahol ismét lesz hely a viznek.

Egy tő kiszáritásánál bónusz jár: annyszoros szorzóval kapjuk meg az utolsó kiszáritás óta elért eredményt, ahány különálló tavunk van.

A történet tehát egyszerű: a pirosak és a zöldek ügyes kombinálásával meg kell próbálni minél nagyobb ümértű tavakat (illetve medencéket) létrehozni, hogy felfogjuk a vizet, félrehajjálni a bombákat, és imádkozni, hogy előbb jöjjen egy tűzlabda, mint ahogy megtelik a kénecő. Termé-

le, amint sorra döntötte a saját rekordjait. (Mem kizár, hogy ezért is hagyta úgy a mindenséget, ahogy a hatodik napon állt.) Eme kevéssé ismert bibliai történet szerény tiszteletadás minden számítógépes logikai játékok írástójának, aki lassan már nagykorú lesz. Orosz (illetve akkor még: szovjet) szerzőjének majd' egy évtizedet kellett várnia, hogy valami jogdíjat lásson utána, de talán addig vigasztalta a tudat,

gatra őket, el kell döntenünk, hogy hova ejtjük le őket. A következő darabot a jobb alsó sarokban levő négyzet előre jelzi. A piros színű alakokkal például megemelhetjük a felszínt, és ezekből zárt tereket ("tavakat") kialakítva felfoghatjuk az alkalmasint lepotyogó vizet. Ha nem sikerül a buborékokat olyan helyre ejteni, amely el van szigetelve a játéktér szélétől, akkor a víz elfolyik, lecsöpög a pályáról. A játék addig tart,

amíg a jobb oldalon levő kénecőben nem tetőzik az elfolyt víz. Na persze ennyire nem egyszerű a történet, ugyanis a vizen és a falon kívül még egyéb égi áldás is érkezik. Példának okáért itt vannak a zöld alakzatok, amelyek pont fordítva (radikáns) működnek, mint a pirosak: egy szinttel csökkenthetjük velük a talak magasságát: ez jó lehet



Nevem most már fennmarad az idők végeztéig a Vizesblokk Híhatatlanjai között



A második pálya diszkrét baja: néha jön egy jégkocka, és befagyasztja a tavunkat

**wetrix**  
Infogrames Zed Two  
<http://www.infogrames.co.uk>

**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z A T O S S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E B O N A**

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD,  
58-kompatibilis hangkártya, Win95

Egyszerű mint egy pafos,  
de jóval tovább sajog

**90%**



A francba az előítéletekkel! Eme önkritikus jellegű kifakadásra azért volt szükség így nyitásnak, mert néha én is beleszek abba a hibába, hogy ránezek egy játék dobozra, és a fejlesztőből meg a képekből már előre elkönyvelem magamban, hogy kábé mire is számíthatok. Valahogy így járt a most már nem túl friss anyagnak számító Eastern Front is a megjelenésekor: gondoltam a Talonsoft a végeérhetetlen Battleground-sorozatának egy újabb darabja, amiben most ropant frappáns módon a II. világháború keleti hadszínterén kell ügyködni. Nagyszerű – ezzel félre is tettem inségesebb időkre. Most megjelent hozzá egy "szerény" kiegészítő is, és ilyen kis megapackban árulják a szoftverbutlikok – gondoltam, csak megnézem már... Aztán vagy tíz percnyi játék után fogtam a fejem, és igen nagy állatnak tituláltam a fej tulajdonosát, hogy nem mélyedt bele a maga idejé – mert a játék valami elképesztően jó! Hagyományos stratégiák egyébként is a szívem csücskét képezik, de azon belül két nagy kedvencem van: a jó öreg Stalingrad (horribilis méretei és a hadviselés szinte összes elemét magában foglaló elké-

májusa között eltelt időben zajlik. Szokás szerint játszhatunk scenario-kat (eből a gyakorlatokon kívül mintegy 50 db áll rendelkezésre), illetve küldetéseket láncolatból álló campaignt. Na, ez utóbbi igen csak figyelemre méltó része a játéknak. Az még hagyján, hogy az eredeti

játékban hét különböző hadjáratot játszhatunk végig (a Barbarossa hadművelet Észak-, Közép- és Dél-hadseregcsoportha, Tajfun-hadművelet Kijevnél, ellentámadás Moszkvánál, Citadella-hadművelet Kurszknál és Bagratyion '44), de az már igencsak meglepő,

hogy mi szajbuk meg, hogy milyen hadműveleti egységeket ölajunk parancsnokolni: ennek megfelelően irányíthatunk egy zászlóaljot, de akár egy egész hadtestet is. (Ezen belül még azt is meg lehet adni, hogy gyalogos-, páncélos- vagy SS-alakulat vezérünk-e). A parancsnok szintje egyben a komplexitást is megszabja a küldetések helyszínének mérete, és természetesen az irányítandó csapatok számát illetően: a zászlóaljparancsnok szerepében kábé a PG-ben megszokott számú csapatot irányítunk, míg hadtestparancsnoknál például a

Kicsit bonyolult az élele egy parancsnoknak Kurszknál, pláne ha egy egész hadtestet kommandíroz



Stalingrad legszörnyűbb napjai elevenednek meg, mert nemritkán 500-nál is több csapatnak kell parancsokat osztanunk! A campaignek klasszikus módszere alapján az egyes küldetéseket tapasztalati pontokat és különböző plecsniket gyűjtünk, amelynek alapján idővel előléptetés esedékes, továbbá minden küldetés végén kapunk némi utánpótlást, amit amortizálódott csapatunk feltöltésére fordíthatunk. Van még egy első látásra nem túl kellemes vonása a hadjáratoknak, mert a Talonsofts fiúk megenghették a sok pancsert, akik a siker függvényében küldetésenként (teljesen reménytelenek pedig lépésenként) kimentgettek a játékalást – campaignt ugyanis itt nem lehet kimenteni! Illetve ki lehet, de azt a gép minden egyes lépésnél automatikusan elvégzi, és egy karrist csak attól a lépéstől folytathatunk (akár egy küldetésen belül is), amelyiknél utoljára abbahagytuk. Ettől páran ugyan káromkodni fognak, de szerintem

csapatra, akkor az infoablakban azonnal megjelenik a neve, paraméterei (létszám, morál, védekezés/támadás, és hogy mit művelhet) éppen), bal clickkel kijelöljük, jobbal pedig a tüzelés vagy a mozgás célpontját adjuk meg. Két kattintással ki lehet jelölni az adott pozícióban levő összes egységet, és így csoportos parancsokat is kiadhatunk (ugyanilyen kijelöléssel lehet ki/beszállítani egy hordozó járműre tüzérseget vagy gyalogságot). Hála az égnek, szintén elmaradtak a BG-kben megszokott mozgási-, tüzelési-, utánpótlási-, végrehajtási-, meg még az isten tudja milyen fázisok, ami az én szimpla személyiségemnek néhol azért igen nehézkesnek tűnt. Az egészet egy húszarvágással megoldották egy fázisban: minden egységnek van egy minden kör elején maximumra feltöltődő akciópontja, és ezt fogyaszthatja az esetleges ki- és beszállással, illetve mozgathat vagy löhet. Mozgásnál az egyszerre meglehetősen nagy terület terep egyényle (melegen ajánlott tehát a széles föld- illetve betonutak használata, ahelyett hogy árkonbokon keresztül máskálnánk), a tüzelésre elegendő akciópontot pe-



Hát ez a Hauptmann von CoVoy világhíres ügyes gyerek volt: most is négy csatlóal egy plecsnit szerzett

pesztó aprólékosága révén), valamint a Panzer Generalok (az egyszerű kezelés, a viszonylag kellemes látvány, és a campaign-mód miatt – a PG egyébként is általában ruhez). Ha kérem, az Eastern Front olyan, mint ha ennek a két kis csodának a frigyéből jött volna létre, ráadásul úgy, hogy mindkettőnek jobbára az előnyös tulajdonságait örökölte. Szóval a játéknak a II. világháború keleti frontján vezérelhetjük dicső seregeinket, ahol tudvaleg egy igen hosszas nézeteltérés alakult ki a zord német és a szovjet bácsik között. "Ha lúd, legyen kövér" – mondja a közmondás, és a Talonsoftnál is valahogy hasonlóképpen gondolkodhattak, mert nem egy nagyobb hadműveletet szűrtak ki maguknak feldolgozásra, hanem az egészet, szörstől-bőrsztől: a játék 1941. júniusától és 1945.

Hát ez a lövés most pont nem talál, de az előbb már azt akadt egy T-34-an némi effekt



A Királytigris rövid idővel arra serkent, hogy felvegyem dolgozni



tól eltérő felbontásokat is el tud képezni – de mindenképp a kezelőfelületre. A Talonsoft-játékoknak ez rendszert elég neuralgikus pontja volt: volt egy nagy kalap ikon, és végtelen mennyiségű menü, melyek labirintusban bolyongani néha nehezebb volt, mint maga a játék. A menük még most is megvannak, de kizárólag konfigurálás illetve háttérinformációk szolgáltatása szerepkörben. Egyébként abszolút nem kell használni őket, mert minden parancs elérhető az alsó részen levő pár parancsikonnal. Ezek közül is főleg a mozgás/tüzelés kapcsolóját és a kör végét jelzőt kell használnunk, a többi speciális parancsokra szolgálnak. Egyébként az irányítás teljesen egérvezérelt: ha a pointert rávisszük egy

díg a pontok skáláján levő kis rovátka jelzi. Ha nem mozgott, akkor egy alakulat 2-3 alkalommal löhet egy körben. Ha marad még tüzelésre elegendő akciópont a kör végén, akkor az egység az ellenfél lépése közben lőtválba kerülő célokra automatikusan tüzelni fog. Jó ötlet, hogy két módon lehet egy elleneseg csapatot nyakonvágni: a csapat fegyverének függvényében lehetünk 3-4 pozí-



ciónyi távolságra, de – ha célkijelölésnél a mozgáson aktív és van elegendő akciópont – meg is rohamozhatjuk a pozíciót (akár csoportosan is), mert az rendszerint biztosabb eredményt hoz, mint a távoli durrogatás. Nyenkor a létszám és a támadási pontok összeadódnak, mint ahogy megtámadtatás esetén így járnak a védekészések is.

Külön történet a tüzérség. A páncéltörő ágyúk (AT Gun) elsősorban járművek

gyobb és ezen belül indirekt módon lehetünk velük, azaz: nem kell őket túl sokat kockáztatni és nem egy adott csapatot, hanem egy pozíciót támadhatunk velük. Két hátrányuk azért van: egyrészt a tüzelést nem azonnal hajtják végre, hanem az ellenfél következő körének legvégén (eredmény tehát csak akkor lesz, ha közben a célpont nem oldalog odébb), másrészt pedig minden egyes körben meg kell adni nekik a célt, mert nem jegyzi meg. A harmadik gondjuk az, hogy közelről jövő támadás ellen szinte védtelemek, és mivel roppant nagy károkat tudnak okozni, kedvenc szörzásaik közé tartozik, hogy egy-két bátor ököl beszállingozók az ellenfél hátszágába és levadászom őket.

Az ilyen akciókkal azonban nem árt óvatosan bánni, ugyanis az utánpótlás ugyan csak szerepet játszik a játékban. Ezt a HQ megjelölésű csapatok végzik: bizonyos hatótávolságon belül például löszert küldenek

tokat kap a megsemmisített ellenséges csapatokért, valamint a stratégiai pontok birtokáért, és a 15-20. kör után a kettő különbsége adja a győztest. Utóbbiakat kéik és sárga zászlók jelzik (nagyobb pályán nem árt a Status/Objectives menüponttal megkeresni őket, hogy tulajdonképpen mit is kéne elfoglalni avagy megvédeni), és annak a "birtokában van", aki utoljára a pozícióba lépett (tehát nem muszáj ott is hagyni egységeit). Néha vannak 0 értékű stratégiai pontok is a pálya szélén, ezeknél ki lehet léptetni a csapatainkat a harcterületre.

Még egy csomó apróság van a játékban, amiről nem beszéltem (scenarióeditor, részletes fegyverenciklopédia, 2D és 3D megjelenítés háromféle zoommal, "hadrend-szerkesztő", amivel át lehet variálni a hadműveleti egységek adott időben létező szervezeti

Az éles szemű parancsnok nyugodtan figyelje, amint madárkái megrohamoznak néhány kőbör muzsikát



adott időben rendszerben lévő fegyverzetrel és szervezeti felépítéssel jelennek meg, tehát magyar hadúrként Csaba páncélgépkocsikat, Zrínyi rohamlővegeket és Toldi harcokcsikat fogunk kommandírozni, amelyek tovább illusztrált leírását természetesen az enciklopédia is tartalmazza. Hát ez korrekt. A játéknak viszont van egy bosszantóan nagy hibája: egyszerűen állandóan játszani akar vele az ember, így tehát ha ez a leírás

## NEM TÚL CSENDES DON

a harcolóknak, anélkül ugyanis kicsit körülményes harcolni (a kilőtt töltény mutatja az infoablakban, ha valahol utánpótlási gond áll fenn). A hatótáv az "anyaegység" szintjének függvénye: a zászlóaljparancsnokságé nyilván kisebb, mint az ezred HQ-é.

Mellesleg az sem árt, ha az adott HQ a felettes HQ-jának a hatótávolságában is van, ugyanis az elosztható cuccot attól kapja. Ebből adódóan nem árt az egy hadműveleti egységbe tartozó csapatokat egymástól nem túl messze bevetni, továbbá a HQ-jukkal utánuk mozogni. Ez különösen szórakoztató feladat akkor, ha a HQ még meg sem érkezett (ugyanis a csapatok rendszerint több turnusban vonulnak fel a harcterületre), a pálya másik végén jelent meg – vagy kilőtték.

A légihőború kérdését az Eastern Front szerzői levették a vállunkról, ugyanis kizárólag zuhanóbombázók képviselik ezt a fegyvernemet. Az egyes küldetésekhez adott számú,

igen kevés légicsapás jár (ha jár egyáltalán), és ebből kell gazdálkodnunk az

Az egyik orosz zászlóalj HQ-ra egy orosz postásza jákvádságaimat



felépítését, satöbbi) – a lényeg az, hogy a játékban minden pontosan és tökéletesen a helyén van. Az alapos történeti kutatásoknak megfelelően minden a lehető legnagyobb mértékben korhű, precíz és tökéletes – leszámítva azt a két apró kényelmetlenséget, hogy a nagyleptékű térkép ablakát nem lehet folyamatosan nyitva tartani (pedig az nagyon elkelne), valamint a program nem veszi észre, hogy elfogyott az ellenfél, azaz vége a partinak. A hangokról annyit, hogy a mozgás és a lövöldözést kísérő effektek nem különösebben nagy durranások, viszont a vérpezsdítő harci indulók igen el vannak találva (kábé úgy szólnak, mintha Strauss-polkákat át-hangszereleltek volna tüzoltózenekarra). Szóval az egész úgy jó, ahogy van.

Ehhez jön még, hogy most egy pakkbán árulják a kiegészítő lemezzel, ami a szokásostól eltérő módon hozzá is ad valamit a játékhoz: túl azon, hogy 50 küldetéssel és 6 új hadjáratral egészíti ki a repertoárt, kiterjed az idő is 1939-ig, tehát nemcsak az orosz, hanem a lengyel hadjáratot is végigharcolhatjuk benne. Ezen felül feltűnnek a német csatlós államok csapatai is, ugyanúgy irányíthatunk benne finn, szlovák, olasz és román csapatokat. Azonkívül öt küldetésben magyarokat is. Természetesen ezek is teljesen korhűen, az

és jelen számunk csak jövő ilyenkorra jelenik meg, akkor az annak tudható be, hogy el vagyok foglalva Moszkva bevételével...

CoVboj

**eastern front+missions**  
 Empire/Talonssoft  
<http://www.talonssoft.com>

**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E B O N A**

Minimum F133, 16MB RAM, 4xCD, Win95,  
 DirectX-kompatibilis hangkártya

**Valahogy így képzeltek manapság  
 egy hagyományos stratégiát**

**94%**

## MISSION PACK

ellen hatékonyak, a légvédelmieik (Flak) repülőök ellen (bár néha bevalnak páncélosok ellen is), míg az aknavetők (Mortar) és a 75 mm-nél nagyobb kaliberű táborigények (Howitzer) a gyalogosok ritkításában jeleskednek. Utóbbi kettő egyébként a többitől eltérő kategória: mert a hatótávolságuk jóval na-

egész küldetés alatt. Mivel a légiőerő ugyanúgy működik, mint a táborigény (az ellenfél körének végén jön a bombázás), célszerű megerősített pontokat támadni a Stukákkal, ahonnan biztos nem szaladnak el a leendő áldozatok. Elég idegesítő, hogy a légitámadás az utoljára kijelölt pozícióra fog vonatkozni, tehát lehetőség szerint előbb kattintsunk a célra, mielőtt légicsapást kénénk.

A győzelem eldöntése a szokásos pontozásos rendszer alapján zajlik: mindkét fél pon-



Egy helikopter borzolta fel a magas fűvet az amerikai bázison – a fedélzetéről egy elszánt tekintetű katona lépett ki. Alan "a Medve" Westmoreland megérkezett Vietnámba... Ebben a pillanatban puskaropogás hallatszott a dzsungel felől. Na, ez is jól kezdődik! Az őrmester azonnal a zaj irányába vette útját, s közben készenlétbe helyezte M16-os karabélyát. A Vietkongok intenzíven támadtak, ezért gyorsan fedezőket kellett keresnie – erre a célra néhány homokzsák éppen megfelelt. Töredre ereszkedve körülbelül négy-öt ellenséges katonát likvidált, majd továbbindult a fő épületekhez. Egy hidhoz ért, de közben megint nagyon felforrósodott a hangulat. Mivel nem akart

godjék békében...

Nát bizony nem mindenki olyan tehetséges, mint a mi kedvenc Stallonénk – én legalábbis biztosan nem. A GT Interactive legújabb Duke Nukem-klónja kökémény akció: talán az eddigi legnehezebb első személy perspektívából játszható lövöldözős anyag. Nem véletlenül említettem a Duke Nukemet, ugyanis a játék majdnem teljesen ugyanarra az enginere épül, csupán apróbb módosításokat hajtottak rajta végre. S hogy miért alkalmaztak ilyen régi engine-t? A történet valamikor egy évvel ezelőtt kezdődött, amikor is egy TNT Team nevű gárda egy teljesen ingyenes anyagot publikált az Interneten, ami a Duke Nukem 3D-t egy szuper háborús

## EGY CSÚNYA, DE JÓ JÁTÉK

A legfőbb hátulütője az elavult kódoknak – minek is szépítsük – az elmaradt grafika: semmi 3D-s gyorsítás, durvák az objektumok, s csak 2D-sek az ellenfelek. A Quake 2-höz, vagy az Unrealhez képest ez nem is egy, hanem sok-sok lépés visszafelé, és ezzel egyesek bizonyára nehezen tudnak megbarátkozni. Azonban nem véletlenül kanyarintottam a fenti "regényes" bevezetőt, ugyanis mindentől függetlenül szerintem ez így is igen élvezetes játék. A

A deathmatch aréna berendezése elég érdekes: az M13-asok piros sportkoszikkal egy parkolóban tanyáznak



csak a tisztekel elegendhetünk szöbe, hanem némelyik bajtársunkkal is. A sima katonákat (azokat, akik nemcsak a díszlethez tartoznak, hanem mozognak is) a Space-szel megkérhetjük,

A játék azért nem ENNYIRE ronda, csak éppen "infravörös" szemüveget használnak



A tankkal már végeztünk, most foglalkozhatunk a kis Vietkong problémájával is



feleslegesen kockáztatni, a repeszek elől a keskeny csatorna vízébe vetette magát. Kicsit arrébb, amint előbukkant a víz alól, ismét kíméletlenül osztotta a halált, míg végül elért a parancsnoki épülethez. Ott megkapta az eligazítást, miszerint a közelben vár rá egy páncélos. A járművet nem volt nehéz megtalálnia, habár útközben egy orvlövész próbálta ebben megakadályozni. Azt tudta, hogy a páncélost környező bokrokban még áliázkodhat néhány fegyveres, egyet azonban sajnos nem tudott: hogy vajon mi az a diszkrét kattanás, amit mintha a közelből hallott volna. Sajnos nem gondolkodott el a dolgon – ahogy felemelte a lábát, csafatokra tépte őt egy taposóakna. Nyu-

játékká alakította át. A grafikai lag teljesen átdolgozott és jól megtervezett pályák, valamint a vietnami hadszíntér és a frankó fegyverek hamarosan nagy forgalmat varázsoltak a TNT Team síteréjére. Rövid időn belül nyilvánvalóvá vált, hogy a Platoon néven futó játék rajongóinak igencsak elkélne egy második rész. A közönség nagy öröme nem is késett a bejelentés: kész a folytatás. Már csak azt nem lehetett tudni, hogy ezt a folytatást is szabadon le lehet-e majd tölteni a világhálóról, avagy "fizetős" kereskedelmi forgalomba kerül. Amikor a GT Interactive a képbe jött, a kérdés már nem volt többé kérdés – egy szó mint száz: a Nam tehát a nagysikerű Platoon második része.

Csendélet shotgunnal, és rendeltettségű használatával



# Duke Nukem

játékmenet – a műfaj adta lehetőségekhez képest – meglepően komplex, s ezalatt nem csak a használható fegyverek sokszínűségét értem, hanem azt, hogy például vannak a csataterén társaink is, az ellenség pedig tényleg olyan modorban harcol, ahogy anno a Vietkong is tette. Nincs az a sablonos helyzet, hogy egyszerűen csak jönnék a pályák, amelyeken kizárólag a kijáratot jelző kapcsolót kell megkeresni, hanem frankó küldetések vannak, amiket a helyszíneken a főnökeink közülnek velünk. Ráadásul nem

hogy kövessenek minket, bár így természetesen rájuk is vigyáznunk kell, hiszen ők sem sérthetetlenek. Az egyik leghasznosabb figura a tábori orvos (Medic), aki bármikor ellátja a sebeinket. Talál-

A "lorkolatűz" csak állatképen ilyen gagyi, animálva azért jobban fest





A föld alatti bunkerekben is kelle-  
mes hatást gyakorol a Vietkongok  
egészségére a kézigránát



kozhatunk még rádiós katonákkal is, akiknek a segítségével bármikor kérhetünk tüzérségi támogatást (Space+Z), vagy sima harcosokkal (Grunt vagy Demoman), akikkel pedig fedeztetethetjük magunkat, illetve aknásihatunk. Az ellenség harcmodorát illetően a legidegesítőbb, hogy a katonák teljesen váratlanul, a semmiből bukkanak elő,

nyomban felrobannak.

Van úgy, hogy az ellenség lesben áll, és hirtelen egyszerre támadnak ránk többen, vagy a jobban védhető helyeken lövészárkokba fészkelik be magukat. Szerencse, hogy a program azért felénk nézve is fair, hiszen az ilyen gócpontoknál – a földön heverő rádióadók segítségével – általában hívhatunk tüzérségi, vagy légi támogatást. Ha ezt megteszük, arra kell vigyáznunk, hogy mi magunk ne sétáljunk be a saját bombáink/aknáink közé, tehát várjuk meg, amíg elül a vihar! Na persze nem csak a miénk tudnak tűzijátékot rendezni – sajnos a Vietkong csapatokat támogató észak-vietnámi hadsereg sincs híján aknavetőknak, és ami még rosszabb, rakétáknak és MiG-21-es vadászgépeknek sem. Ha tehát halljuk, hogy füttyöl egy közeledő akna, vagy egy vadászgép zúgása erősödik, a legjobb azonnal lebukni –

retes, a Vietkongok általában föld alatti bunkerekben rejtőztek; természetesen ilyen sötét járatokon is át kell vágnunk. Az ilyen alagutak bejáratait sokszor nem valami könnyű megtalálni – jómagam is egy ilyen helyen akadtam el a legtöbb ideig.

### AZ ESZKÖZÖK

Habár a játék alaptörténete – miszerint egy genetikailag átalakított szuper-katonát irányítunk – természetesen kamu, a játékban fellelhető eszközök mind-mind valószínűsíthetően. Először csupán egy késsel, és egy M16-os puskával rendelkezünk. A fegyverek közül a szokás szerint a számbillentyűkkel szelektálhatunk. A fegyver-arszenálunkat az út során még a következőkkel lehet bővíteni: shotgun, M60-as géppuska (a leghasznosabb fegyver), M72-es LAW (páncéltörő), kézigránátok, M79-es gránátvető, M14-es távcsöves puska, rakétakilövő, plasztikbomba, és végül lángszóró. A Duke Nukemhez hasonlóan használati tárgyak is vannak, mint például a hordozható elsősegélycsomag vagy az infra-szemüveg. Ezek közül – ahogy már megszokhattuk – a "I" és a "J" gombokkal lehet válogatni, használni pedig az Enterrel. Bizonyos helyeken a terepen fixen rögzített fegyvereket is lehet használni: például szórhatjuk az ellent egy helikopter vagy egy páncélos fedőzeti géppuskájával is, vagy ami még meglepőbb: egy helyen még aknavetőzhünk is. Az ilyen fegyverek használatának csupán az az előfeltétele, hogy megtaláljuk hozzájuk a munióit. (Sok gyakorlati értelmű egyébként nincs az egészenek.) Néha járműveket is igénybe vehetünk: egy sürű bozóttal szegélyezett veszélyes folyószakaszon például hajóval kelhetünk át, máshol helikopterrel ülhetünk, továbbá a multiplayer játékok egyikénél tankkal is utazhatunk.

### AZ ÉRTÉKELÉS

A normál küldetéseken kívül természetesen van többjátékos mód is; egy speciális városi helyszínen játszhatunk CTF csapatmeccseket, avagy mindenki mindenki ellen gruntmatcheket.

A Nam állítólag alulmúlja az eredeti Platoont, amit azonban jómagam nem tudok megerősíteni, mert sajnos nem volt szerencsém az elődhez. Én tehát csakis a saját véleményemet tudom megosztani veletek, ami pedig elég pozitív. A játék kissé nehezebb az át-

Hopp! Egy huncut rizsevő a tank mögött húzódott meg!



lagnál (még a legkönnyebb fokozaton is), de szerintem így életsej. Nincs hősködés és eszelős mészárlás – az ilyen Rambo-jelölteket gyorsan kifektetik a Vietkong harcosok. A géppuskafészekből egy pillanat alatt halálos dőzisban lehet ölmot kapni, de persze közvetlen közelről az AK47-esek sem vétek el a célpontot – szóval mindig körültekintően, óvatosan kell haladni. A durva grafikai melleleg nagyon kellemes hangeffektekkel színesítettek: ropognak a robbanások során keletkező tüzek, a dzsungelben állatok hangoskodnak, amikor pedig tetőzik a csatazaj, még saját rádióadó-vevőnk hangját sem halljuk. A Nam esetében tehát úgy érzem korai lenne a látvány alapján ítélni, szerintem érdemes vele egy próbát tenni.

Vári Zoltán

## nosztalgia



az orvlövészeik pedig egészen távolról – általában egy-egy bokor mögé rejtőzve – adják le a célzott lövéseiket (csak a torkolattüzekből jöhetnek rá a holtlétükre). Ha nincs mi mögé elbújni, "kedves barátaink" azzal szórakoznak, hogy halottnak tettetik magukat. Nyugodtan sétálunk mondjuk a terepen, gondolván hogy a légierő már elvégezte helyettünk a munkát, mire hirtelen felpattannak a "hullák", és már tüzelnek is. Az ilyen tetszhalottak ellen a legjobb megelőző megoldás a kézigránát. A másik szeméti dolog a már említett taposóakna. Amikor rájuk lépünk, egy kis kattánás hallható: ilyenkor azonnal meg kell állnunk! (Ha nem futottunk, nem olyan nehéz.) Mielőtt továbblép-

sokkal kevésbé sérülünk! Ezen kívül a tűzharcok közben is érdemes térdre ereszkedni, úgy ugyanis jóval kisebb "célterületként" szolgálunk, magyarul az ellenség könnyebben hibázik.

A terep – attól eltérően, hogy elég durva kidolgozású – elég változatos. Amire csak Vietnamban számítani lehet, mindenféle helyen megfordulhatunk: dzsungelben, folyóparton, rizsföldön, városban. Mint isme-



Ha nem itt lenne a képaláírás, akkor most látnátok, mi van a kezében: polaroid fényképezőgép vagy akna. De így – mint láttátok – nem láttátok.

nam

TNT Team/ST Interactive  
http://www.gtgames.com

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: 486DX100, 16MB RAM, 2xCD  
Ajánlott: P90, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Az elavult engine-nek köszönhetően elég rossz a vizuális megjelenés a játék igen jó

79%



Annak ellenére, hogy a Plane Crazyben repülőgépeket kell vezetni, ezt a játékot most mégsem a repülőgép-szimulációk kedvelőinek ajánlom (ők akár tovább is lapozhatnak), hanem a versenyjátékok megszállottjainak. Azok közül is legmegszállottabbaknak, azoknak, akik nem riadnak vissza a lehetetlen végrehajtásaitól sem...

A Plane Crazy – ahogy a neve is mutatja – valóban egy örült verseny. A repülőt legjobb tudomásom szerint a magasságok meghódítására találták fel anno a Wright testvérek, ezzel szemben ebben a játékban pont az a cél, hogy minél alacsonyabban szárnyaljunk.

A kikötői rajt pillanatában még egyben van a Flogos Futam mezőnye



Minél közelebb repülünk a földhöz, annál jobban fel lehet gyorsulni – de persze annál könnyebben bele is lehet fúródni a talajba. Kockáztatni viszont muszáj, különben a nyolc másik riválisunk egy-kettőre otthagynak minket.

Összesen kilenc pályán tudnak rajthoz állni a kis zümmögő gépek, amiből három pálya gyakorló helyszín, egy pedig bónusz pálya (tehát bizonyos eredmények eléréséig nem választható). A maradék öt pálya képezi a komoly versenyek helyszínét, melyek az imént említett pályáktól eltérően nem zárt (vagy ha úgy tetszik kör-) pályák, hanem hosszabb útszakaszok. A versenyek a lehető legeltérőbb környezetekben lettek elhelyezve, s ez nem csak a változatos grafika miatt dicséretes, hanem mert teljesen más repülési technikát kívánnak. Az első helyszín, a sivatagi Border Dash még gyerekjáték, csak néhol tévedünk el egy-egy veszélyesen szűk kanyonba. Ezzel szemben a második futam már maga az örület: a Dockland Dive elnevezés egy kikötőt takar – meghozza egy nagyon szűk, ipari kikötőt. Keskeny sikátorokban, óriási ventilátorok felett kell átrepülnünk, tüzeket okádó csőregetegen kell átszalomoznunk – eszelős szivatás az egész, pedig ez még csak a második menet. A programban szermeten valahogy nem stimmet a kihívás fokozása, mert utána a Monument Rush szinte már pihentető: a sziklás

A Grand Canyon egy számmal kisebb fészterében opp egy kéken fénylő bónusz felé vágat a gárda



völgyben kanyargó, gyönyörű vizeséseken gazdag terep üdítőleg hat a játékosra. A Volcano Rapids pálya hasonló az előtte levőhöz, csak hogy folyók mellett már lávafolyamok is vannak, és hatalmas azték épületekben is kell repkednünk. (Érdekesség, hogy egy helyen egy vizesés mögött kell az utat keresni.) Az ötödik futam, a Sin City Run aztán ismét bekeményedik, de még a vártnál is jobban! Egy éjszakai nagyváros utcáin kell mindig megtalálnunk a helyes utat. Figyelembe véve a betonregeteg kuszaságát ez bizony nem könnyű, nem szólván az olyan malőrőről, amikor egy alagútban kell végigrepülnünk. Látszik hogy egy Sega játékról

pályán mehetünk egy futamot, a Ghost Race-szel a saját legjobb eredményünk szellemképével versenyezhetünk, a Championshipvel bajnokságba kezdhetünk, végül a Rookie Arenával a gyakorló aréna három pályája közül választhatunk. (A SegaSoft HE-AT.NET-jel segítségével továbbá van hálózati játék is.) A bajnokságon csak az első

Mihelyt az első helyezett konkurrencia feljebb húz, nyakon durranom egy bénító lövedékkel – és ennyem a pálya!



2/9  
247MPH

## DON KARTÁCS KEDVENCE



van szó, és

hogy játéktérmi feelinget

akartak az egésznek kölcsönözni: időnként állt kell repülnünk ellenőrzési pontokon. Ne gondolja tehát bárki is, hogy hipp-hopp végezni lehet az említett öt pályával! Hiába választjuk az Options-menüben a legkönnyebb nehézségi fokozatot, a szakaszok megtételéhez kapott idő mindig nagyon sovány. És akkor még ehhez jönnek az ellentételek, akik amellett, hogy lökdösődnek (ami egy alagút bejáratánál kiváltképp kellemetlen), még néha le is bénítanak minket bizonyos lövedékekkel. Öröm az ürmömben, hogy mi is hasonlóképpen cselekedhetünk, csak fel kell szednünk a kéken fénylő energiákat, mire egy kis szerencsével mi is egy ilyen lö-

három helyet díjaznak, de azokat kemény dollárok. A pénznek tehát nyilván szerepe van: költenünk az Upgrade Plane pontnál lehet. Különböző kutyúkkal javíthatjuk a gépünk teljesítményét, vehetünk mondjuk jobb motort, szárnyakat és egyebeket. Egyébként a gépünk típusát (három fajta van) és színét is megválaszthatjuk (Plane Setup).

A Plane Crazy – ha megtanulunk vele játszani – egy nagyon kellemes anyag tud lenni. Az Inner Workings nevű kis skót csapat színvo-

Ha az ágyúval lebontom a rácsot, akkor rögtön "csúba is megyek" – ami itt egy rövidebb utat jelent



9/9  
95MPH

Nem szóltam még a versenyek típusairól. A Start Race indítása után három üzemmod választható. A Quick Race-szel egy tetszőleges

nalas munkát végzett a Segának: a végeredmény szinte felér egy játéktérmi géppel. A 3Dfx-es grafika rendkívül szép: rengeteg például a mozgó tereptárgy, mint például a folyók sodrása, vagy az azték templom hatalmas kökerei. A repülőnk klassz kondenz-

csíkot húz, ami fokozza térbeliséget, és ezáltal az irányíthatóságot is. Grafikaig tehát a repülők valóban a repülés élményét nyújtják, az irányítás szempontjából viszont ezt nélkül teszik, hogy értenünk kéne a repüléshez. A program még az apróbb koccasokat is elnézi, szóval csak a durva falba csapódásoknál következik be robbanás – de az ilyen esetekben is új gépet kapunk. Sok dolog azonban mégsem tetszett. Nem tetszett, hogy egy-egy győzelemért – hacsak nem a legnehezebb fokozaton megyünk – potom összegeket kapunk, viszont a továbblépéshez elengedhetetlen a repülőt fejlesztenünk. Az pedig még kevésbé tetszett, hogy nincs állásmentés! A játék szerintem túl nehéz. Egy idő után aztán még idegesítő is! Gondolok itt például arra a sűrűn ismétlődő beszólásra, hogy "Gyorsíts!" – noha már kihatottuk a maximumot az adott gépből. Vagy az is igazán "kedves", amikor az idő leteltével megjegyzi a gép: "Hát te ezt soha nem fogod megcsinálni!" Amúgy a zajokkal és a hangokkal pedig nem lenne gondom, a zuhanórepülés hangja kifejezetten hatásos. Egy mondatban a véleményem így hangzik: habár mindössze agyatlan száguldas a játék, ha bírod a tempót és nem akadsz fel minden második tereptárgyon, sok örömet lehet benne.

Vári Zoltán

plane crazy

SegaSoft/ Inner Workings  
<http://www.innerworkings.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95,  
DirectX5.x komp. hangkártya  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Repülőket vezetni állítólag könnyebb, mint autót – de nem ebben a játékban!

90%



Az EA Sports legújabb alkotása egy mostanában elég divatos sporttémára épül, ez pedig nem más, mint a golf. Ez is azt jelzi, hogy az EA-fiúk nem kizárólag FIFA, NHL és NBA-sorozataikkal kívánnak babérokat aratni a sportjátékok között, hanem szívesen eveznek más vizekre is. A Tiger Woods '99 névadó főhőse az Egyesült Államok golfsportjának koronázatlan (vagy ha úgy vesszük: többszörösen is megkoronázott) királya, akinek instrukciói alapján készült a játék, és természetesen a reménybeli játékos is az ő bőrébe fog bújni.

A program teljes mértékben valós adatokkal és reklámokkal szolgál, szemben a mostanában elterjedt "névmegváltoztató" játékokkal, ahol pénzügyi okok miatt nem a pontos információkat tartalmazza a játék. A pályák is valóság, teljes mértékben és tökéletes részletességgel.

A játék grafikája – magunk között szólva – nem sikerült egészen tökéletesre (bár tegyük hozzá, hogy nem a végleges verziót nyújtottam, hanem az EA által küldött tesztpéldányt – de lényeges változtatások ebbe nyilván már nem kerülnek). E megállapítást támasztják alá a játék közbeni textúrahibák, valamint az, hogy a háttérben látható fák például alkalmasint 2D-ben csillognak.

hogy nem látunk rá rendesen a pályára egyes részeire. Ha már itt tartunk, akkor megemlíteném, hogy természetesen többféle kameranézet közül választhatunk, de – szokás szerint – ezek közül csak néhány használható van. Az a lehetőség viszont nem rossz, hogy kedvünkre zoomolgat-hatunk akár já-

gedni a gombot, mert program igen érzékeny a pontos-ságra – az irányítás tehát mindenképpen profi kezeket (vagyis hosszas gyakorlást) igényel. A labda előlévése a bal oldali egérgomb lenyomásával és a megfelelő pillanatban való elengedésével hajtható végre.

Mint ahogy azt már a hasonló kaliberű programoktól megszokhatuk, itt is egy kommentátor figyel végig az eseményeket és az eseményeknek megfelelő hangulatban karattyol.

Azt azért jópontként véshetjük fel, miszerint ebben a programban is kreálhatunk új figurákat, természet-



A látszat csal: halvány fogalman sincs róla, hogy merre van a lyuk...

egyébként külön szerveret is üzemeltet. A méretek tekintetében a Tiger Woods '99 készítői szerencsére kissé visszafogták magukat: 2 CD-re sikerült felkarcintaniuk a protit, és azért ez sokkal jobb arány, mint mondjuk a



Valaki látja hogy hová lett a golfballa?



Csúsz kis menük támogatják az új golfzők babrálását

Egy mai játéknak megfelelően természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, Direct3D). Hát ez bizony roppant dicséretes dolog. A baj csak annyi, hogy ennek valójában különösebb jelentősége nincs, ugyanis egy ilyen ketyerével sem válik a játékmenet teljesen felhőtlené, már csak azért sem, mert szinte egyetlen effektet sem alkalmaz a 3D-kártyától megszokott repertoárból. Az szinten nem különösebben nagy ötlet,

szokottnál lényegesen lassabb, ugyanis egy-egy ütés előtt akarva-akaratlan is komoly taktikai előkészítésre van szükség, már amennyiben kíváncsiak vagyunk az eredményre. Az irányítás természetesen egérről történik, és azt kell mondom, hogy igencsak nehéz eltalálni azt a pillanatot, amikor érdemes elen-

ték közben is, így mindenki beállíthatja a számára legmegfelelőbb látószöveget.

A játékosunk megjelenítését viszont egyetlen szó sem érheti. A mozgásfázisok alkalmasint ismétlődnek, de a programozók szemmel láthatólag igyekeztek minél többet használni.

A játékmennet a meg-

tesen saját névvel ellátva, de a rengeteg opció állítgatásával konfigurálhatjuk a már meglévő karaktereket is.

A menürendszer látványos és stílszerűen alkalmazkodik a játék hangulatához. A rakásnyi opcióval könnyen hozzáférhetjük gépünk teljesítményéhez a játék egyes pontjait, sőt, figyelemre méltó részletességgel babrálgathatjuk a grafikát is.

Játszhatunk egyedül, hálózaton, de persze a játék legnagyobb dobása az Interneten folytatható játéklehetőség (az utóbbi kedvéért az EA Sports



Az eredmény pillanatilag kissé labangó, de van még remény!

The Golf Pro esetében, ahol 4 CD-re volt szükség a kibontakozáshoz.

Az első CD-n találhatjuk a szükséges dolgokat, zenét, drivereket, stb., a második pedig a maradék pályák tanyáinak teljes életnagyságban. Sajnálatos módon a 2CD-nyi terjedelemben ellenére is rengeteg szabad helyre van szükség a program futtatásához a vinyón. A normál installálás majdnem 300MB, és akkor nem beszéltem a teljes installálás lehetőségéről ami jócskán 500MB felett szaladgál.

A Tiger Woods 99-t csak és kizárólag a golf-programokat kedvelőknek és a sportág szerelmeinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, bár gondolom ők nincsenek különösen nagy számban hazánkban. Eltekintve néhány apró hibájától kategóriájának kellemes darabja – de egyébként semmi különös.

Szakács Péter

**tiger woods 99**

Electronic Arts/EA Sport  
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T O S S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: PIII, 32MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P166, 64CD, 3D-kártya

Golf-szimulációnak igen kellemes darab – de semmi több

**81%**



### AZ EMBEREKKEL KEZDŐDÖTT...

A Brontes IV egy kis bányászplanéta volt. Távól esett a Könföderációtól és a harcok közepontjától. Egy nap azonban hírek érkeztek, miszerint lázadás van Kialakulóban a rendszerben. A pletykák igaznak bizonyultak, sőt kiderült, hogy igen komoly tűzfészek alakult ki. A helyzet súlyos, a hadiállapot miatt a helyérség nem kaphat segítséget a környező rendszerekből, csak a saját erejére és tartalékaira számíthat.

Vezetőjük személyes varázának köszönhetően a lázadás mind több hívet szerzett magának. A Megváltó Őköl (ahogy a rebellesek önmagukat nevezik) mozgalmá hamarosan átterjedt a szomszédos planétákra is. Ezen a lázadás növekvő erejét, néhány külső kolónia megalkotta a Nyomozó Tanácsot, és toborzásba kezdett. A lázadás megfede-

Dicső Protoss sorok zúzódtak a buta Zergok bázisát



dar főhadiszállásáról. A 7. Flotilla útja közben sok bolygót megfészített az őket elűző Zergektől. A Brontes IV felszínéhez közeledve már látták, hogy csak egy maréknyi elvakult és kétségbeesett ember harcol a titélésért a teljességgel ertőzött planétán. Harozás nélkül megkezdtek harcolni a Lidéres Fészek ellen, de már egy új ellenfél is feltűnt a horizonton...

dja munkája csak kis mértékben nyújtott többet, mint bármelyik "Kínai CD", amiben összeszedtek 20-30 megányi szerkesztett pályát.

A játékban előre megszerkesztett hadjáratokat játszhatunk végig a történet alapján, az eredeti játékból már ismerős három táljal. Hogy egy kicsit elmosam a szeméket csillogását, elárulom, hogy új egységekkel és pályatípusokkal egyáltalán nem fogunk találkozni a játék folyamán. Ennek ellenére az anyag kb. 100 Mbyte-nyi – de az is mindjárt kiderül, miért. A szokásos multiplayer pályák mellett az előbb említett hadjáratokon (3 db) kívül még jópár (kb. 30) campaign misszion is végigvihetünk. Mindenesetre a mélyen tisztelt készítőket legálább vettek egy kis fá-

Az emberek támaszpontja épp hevesy légítámadásban szenved



A hadjáratok nehézségi fokait illetően kicsit telemás érzésem van – voltak könnyebb, de nehezebb pályák is. Kicsit azért rövidnek tűntek – például volt, ahol csak három pályát tartalmazott egy hadjárat. Összességében az átlagosnál kicsit nehezebb és jól megszerkesztett pályákat és küldetéseket kapunk kézhez.

Az installálással semmi gondunk nem lesz, kivéve, ha a vinylónk nem rendelkezik megfelelő mennyiségű szabad hellyel. Egy dolagra figyeljünk csak: a játék típusát állítsuk be az "use map settings" opcióra. A játék alatt az eredeti Starcraft pörög a CD meghajtónkban, ergo nélkülözhetetlen kelléke a játéknak.

Végül is, egy kicsit utánagondolva, a kiegészítő valahol félúton van egy ócska, Internetről összebuherált pályagyűjtemény és egy komoly kiegészítő kört. Mivel a program remél-

## ÚJRAÉLESZTÉS



zésére felállított elit alakulat a Kalapács nevet viseli.

### FELTŰNNEK A PROTOSSOK

Eközben távol a bolygótól, a Protoss Űlőst viták osztották meg. Felismerték, hogy a Zergok használják föl az embereket arra, hogy továbbéljenek a genetikai fejlődés létráján a következő lépésekre. Ezt egyöntetűen a vég kezdeteként definiálták, azonban a megoldást kutatókat két pártá szeltek: egyikük szerint csak a bolygó teljes megsemmisítésével lehet a Zergeket elpusztítani, mások ennél kevésbé drasztikusabb módszerrel próbálták a problémát orvosolni. Így vagy úgy, egy kis flotta elindult Tass-

### A TULÓDALON SEM MINDEN CSENDES...

Auza Agyat, a Lidéres Fészek vezetőjét alaposan meggyengítette a hosszú és kimerítő harc az emberek és a protossok ellen. Miután asszimilálódtat Atticus Carpenterrel, a lázadók agytrószójával, észlelte, hogy a Legfelsőbb Hatalommal a kapcsolathatás rokonosan nehezebbé és nehezebbé válik. Csak később vált nyilvánvalóvá, hogy a domináns rebelleis így teljesen átvette az irányítást – és Auza szép lassan megszűnt létezni.

A Legfelsőbb Hatalom ezt nem tűrhette szó nélkül – hamarosan kreált egy új Agyat a hatalom visszaszerzése érdekében. Nargilnak, a legfiatalabbnak, mind-

ratságot és kreáltak némi digi beszédet a küldetések elejére. Mivel ez az alapjátékhöz adott szerkesztéssel semmi gondot nem okoz (war-ba menteg), így ez sem tekinthető öncsi erőfeszítésnek, de legalább a helyet foglalja.

A történetben szereplő személyek és csapatok (pl. Hammer, 7th Fleet) külön színösszeállításban tetszelegnek előttünk. Ezt most nem fogom részletezni – a helphen mindenki megnevezheti magának. Amnyit érdemes csak megjegyezni, hogy a különleges, VIP személyek

hetőleg jó áron kerül forgalomba, most teljeseen meglepő módon azt írom, hogy majd mindenké eldönti, megveszi-e vagy sem. Teszem ezt egyrészt azért, mert már az ablakon kopogtat a hivatalos kiegészítő is a Blizzardtól (a Broad War címet viseli) új egységekkel és minden más nyálánsággal, másrészt azért, hogy ne keljen azzal az elcsépelet bukás dumával lelétnöm a cikket, hogy a fanatikusoknak ajánlom...

Ex vagy a tripla Star Warstríflóia harmadik tojezete, vagy egy szimpla ócska



A protoss anyahajók randikül haragsznak a földhőragadt emberekre

starcraft: Insurrection

Aztech New Media

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95, eredeti Starcraft

A Broad Warig el lehet zártani vele az időt

75%

jármúval némi speckókkal vannak megáldva (gyorsabb, esetleg erősebb a páncélzata) – de ezek semmiképpen sem újak, csak egy alap-egység némileg módosított változatai. Ismerkedhetünk már az eredeti játékból is – ha jól emléik, ott is voltak ilyenek.



A Total Annihilation megjelenése óta már elég sok idő eltelt, de ez a program a real-time stratégiák képzeletbeli versenyében még mindig a dobogó legfelső fokára áll. Talán ennek köszönheti, hogy még most is megjelent hozzá egy kiegészítő korong.

A TA: Battle Tactics már nevéből adódóan nem egy komplett háború történetét tárja elénk összefüggő misziók sorozatával, hanem lépésről-lépésre ismerteti meg bennünket az egyes egységek harcban történő felhasználásának a módjai-  
val.

## Brutal Annihilation

amiken a játék megfelelő sebességgel és minőségben futtatható, így most a kiadó úgy gondolkodott, lehet hogy megindul egy újabb vásárlási hullám. Ezt alátámasztandó elmondom, hogy nagy számú egység esetén az én 233MMX-es 64M rammal néhol szinte az élvezhetetlenségig képes belassulni, ar-

a pályán, máris támad a gép.

Apropos, gépi intelligencia! Ahogy az eredeti programban megismertük, nem rossz, ez itt sem változott – mindenesetre kösse fel a gatyáját, aki nekiáll végigjátszani őket. Összességében egyébként nem lehetetlen végigvinni mindet, a legtöbb pálya átlagos

Ami a hosszabb misziókat illeti – ahol az időtartamból kifolyólag már némi taktikázásra is adódhat(na) lehetőségünk – sajnos elérte a TA-t is a real-time stratégiák végezte. Építünk a legerősebb egységgel egy jó tucatot és szépen megindulunk előre, aki szembejön, esetleg úttan van, annak pedig feladjuk az utolsó kenetet. Hosszú távon már baromi unalmas, hogy ezzel a "furlangos" taktikával szinte minden játékban minden pálya teljesíthető. Kiváncsian várom, hogy a közeljövőben megjelenő RTS-ek közül melyik szakít már végre ezzel a hagyománnyal. Gyakran pedig még a

# TOTAL ANNIHILATION

## BATTLE TACTICS

Felmerülhet a kérdés – teljesen jogosan – hogy miért most adták ki ezt a kiegészítőt, amikor már kb. egy éve piacon van az eredeti program, sőt már egy kiegészítőcsomag (Core Contingency) is megjelent. A válaszom: fogalmam sincs. Aki a megjelenésekor megvette a játékot, az bizo-

Vidám léghordák felvonulása. Legelőbbis egyelőre még vidámak...



nyára már profi a kezelésben és a taktikák alkalmazásában, úgyhogy ilyesmire különösebben nagy szüksége sincs. Sebahaj. Ezzel ellentétben a misziók kiválóan alkalmasak arra, hogy egy kezdő játékosnak átfogó áttekintést nyújtsanak mindkét oldal különböző fegyvernemeinek helyes bevetéséről. Kicsit motoszkál bennem a kisördög amikor ezt írom, de van egy olyan elméletem, hogy a játék nagy gépigénye miatt csak mostanra váltak elérhető áruvá azok a PC-k,

Nézeteltérés a víznél. Anyagi kár jelentős



ról nem beszélve, hogy a híreim szerint némely térkép el sem indul, ha nincs ennyi memóriája az embernek.

A CD-n mintegy száz küldetés található, szép, szisztematikus rendszerbe foglalva. A

felosztás egyik része értelemszerűen a Core és az Arm oldal egységeinek különbségéből adódik, a másikban a teljesítés-re szánt idő a mérvadó. Ez utóbbi alapján vannak very short (kb. 5 percnél), short (10 perces), medium (félórás) és long (nagyjából egy óra hosszát tartó) misziók.

A küldetések pikantériája az, hogy általában egy, esetleg kevés fajta egységgel kell megoldanunk a ránk bízott feladatot. Noha így kétségtelenül alapo-

san megismerjük az adott jármű vagy épület korlátait (sebesség, látóv, radar hatósugár, páncélzat stb.) és megtudjuk azt is, mi ellen vagy védelmében a leghe-  
tekönyvább, de a program így elveszteli legfőbb varázsát. Ez alatt azt értem, hogy talán az összes addig megjelent valósidejű stratégia közül a Total Annihilationban volt leginkább a hangsúly arra fektetve, hogy a különböző fegyvernemeket megfelelően összehangolva indítsunk offenzívát a másik féllel szemben. Az itteni küldetésekben nem építhetünk kényunkre-kedvünkre, néhol egyáltalán nem engedélyez a gép gyártást, néhol pedig csak két-háromfajta egységet állíthatunk elő. Sok esetben a rövid küldetésekkel szinte még arra sincs időnk, hogy körülnézzünk

Valaki szemet vetett a repülő háztájijára. Rossz szemet...



nehézségű, de vannak hűzós darabok is.

A küldetések változatosságát nem érheti különösebb kritika – a kamikaze egységek elleni védelemtől kezdve a tengeri légi csatán át a csupán csak a Commande-

Az ilyen típusú erdő mélyi kalamajkjákat a Zöldek nyilván nem nézik túl jó szemmel!



rünkkel teljesítendő feladatokig megtalálható minden, ami szem-szájnak ingere. Új pályatípusokat és egységeket mindaddig nem találtam, és erős a gyanúm, hogy ez már nem is fog változni. Single és multiplayer pályák egyaránt helyet kaptak a koron-

hosszú küldetések sem biztosítanak elég időt arra, hogy az igazán király

fegyverek (pl. az atomrakéta, vagy a Big Bertha) brutalitását kellőképpen megismerjük és kihasználjuk. Egyszóval kissé idejétmúltnak találom – jobb lett volna, ha a játék megjelenése utáni első két hónapban dobják piacra. A kezdőknek kétségtelenül hasznos darab, a fanatikusoknak nem nyújt fölött néhány új és érdekes multiplayer, skirmish vagy single pályánál, a profiknak pedig nem is érdemes megszerezni, ők a Core Contingencyvel jobban járnak.

K.Z.

total annihilation

GT Interactive/Cavedog  
http://www.gtgames.com

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T O S S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95, eredeti Total Annihilation

Kezdeknek ajánlott, a veteránoknak nem, a fanatikusok pedig majd eldöntik maguk

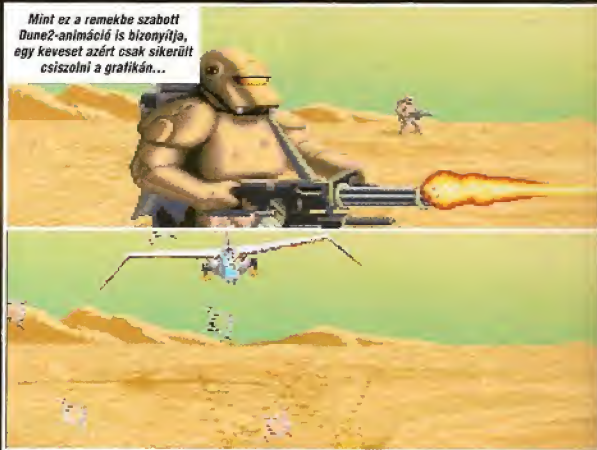
75%



**H**a valaha is arra vetemednék, hogy megírom a Valódiós Stratégiai Játékok Almanachját, az első mondat valahogy így hangzana: "S kezdetben vala a Dune2...". Alig hiszem, hogy akad még egy játék, melytől így sokan így sokat loptak volna – elvégre a Westwood annak idején műfajt alkotott e művével. Ifjabbak kedvéért: a dolog még akkor tájt történt, mikor a 40 Mhz-es erőművek és 100 megás winchesterek még épphogy csak kezdtek beszívárogni az Amiga-mármorban fetrengő honi számítógépes piacra. Szóval elég patinás egy játék a Dune2, na... Az igazat megvallva nem is igazán értem, hogy eleddig miért nem próbálkoztak meg e nagyírú játék újramelegítésével (ne adj isten továbbfejlesztésével). Mindegy, immáron örömmel jelenthetem e tarthatatlan

állapot megszüntét, mivel a Westwood legújabb, Dune2000 névre hallgató programja a már emlegetett nem mes hagyományokat eleveníti fel. Helyesebben szólva: próbálja feleleveníteni. A régi anyagok újrakiadásánál mindig ott bujkál az emberben a kisördög: vajh' hozzá tudnak s akarnak-e tenni az alkotók bármit is az eredeti játékhöz? Persze a Dune2000 esetében nem volt szükség efféle találgatásokra, mivel a készítő jó előre leszögezték, hogy ők a grafika kicsinosításán kívül nem sokat változtattak az eredeti programon. Hát, CoVboy "kedvenc" hősét és példaképét idézve: ez gáz. Tény, hogy a Dune2 annak idején évekkel megelőzte korát. Tény, hogy a mostanság tömegesen megjelenő valódiós játékok ősenek tekinthető. Tény, hogy világszerte hatalmas si-

Mint ez a remekbe szabott Dune2-animáció is bizonyítja, egy keveset azért csak sikerült csiszolni a grafikán...



# DUNE 2000

## DUNE-TÖRTÉNELEM:

Frank Herbert Dune-klukusa azon kevés könyvek (pontosabban könyvsorozatok) közé tartozik, melyek részölték a "megszámítógépesítést". A Dune2000 e sorozat első kötetének történetét dolgozza fel, bár egy kissé eltér az eredeti regény történetétől.

A távoli jövőben járunk, mikor is az emberi civilizáció már meghódította a galaxis egy részét. E hatalmas birodalom legdrágább kincse a Fűszer, melyet csakis egyetlen sivatagból, az Arrakis-on lehet feltálni. A Fűszer teszi lehetővé, hogy az űrhajók navigátorai a jövőbe tekintve biztonságosan navigáljanak. De késlelteti az öregedést is, így a leggazdagabb nemesek szinte bármit megadnak egyetlen grammjért. Aki a fűszertermelés monopóliumát és az Arrakist birtokolja, az az egész galaxist birtokolja. Nemesi házak, császárok vetélkedtek hosszú évszázadokon át ezért a jogért, s e harc mind a mai napig nem csillt. Mi több, soha nem volt olyan ádáz, mint most. A Császár ugyanis kihirdette a három legerősebb ház között, hogy a Fűszərbányászat jogát annak a Nemesi Háznak adományozza, mely képes meghódítani az Arrakist. Természetesen a Császár sem mondott le a Sivatagbolygóról, terve szerint a háborúban meggyengült házakat elsöpri s maga válik a Fűszer egyedüli birtokosává. S kezdetét veszi a háború...

Nos, valahol itt lép be a jobb sorsra érdemes játékos a képhe, mint a Markonnen, Atreides vagy Ordoz ház katonai főparancsnoka. Ez utóbbi fél egyébként a játék készítőinek fantáziájú dícséri, mivel Frank bácsi eredeti művében efféle szereplőkkel nem igazán találkozhattunk. Erről az "eredeti műről" csak annyit, hogy világszerte több mint 3.000.000 példányban kelt el, ami még a Romana regényűjságok és Godzilla-eposzok korában sem számít olyan rossz teljesítménynek. Egyébként néhány antikvárrium mélyén állítólag még megbújik a magyar kiadás néhány kötet is – aki egy kicsit is kedveli a sci-fi műfajt, az mindenfélképp szerezzé meg e nagyszerű sorozatot. Főleg az első könyvet. Nagyon megéri.



Nézd csak, a Vörös Horda (már-mint a Harkonnenek, most nem politizálók) nem állította megrohanni az Atreides-finomított



Hiába, az élet akkor szép, ha zajlik – a gaz Harkonnenek most épp az Ordoz-házat zaklatják

kert aratott. De azért az sem teljesen mellékes, hogy azóta eltelt csekély hat év, s ez idő alatt azért fejlődött egy keveset a stratégiai játékok műfaja. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy a Westwood fejesei komolyan azt gondolták, hogy egy hat éves játék szemellenzős feldolgozásával olyan nevekkel versenyezhetnek, mint a Total Annihilation vagy a Starcraft. S mindezt pár hónappal a szintén Westwood-féle Tiberian Sun megjelenése előtt. Na, ez már nem

semmi – annál inkább lényegesen kevesebb.

## MEGLÁTNÍ ÉS NEM SZERETNI

Gondolom most mindenkinek az motoszkál a fejében, hogy vajon mi lehet az az ok, amiért érdemes lenne a Dune2000-et megszerezni. Hát, egy jó névvel ugyebár sok mindent el lehet sütni – tán még ezt a játékot is. Másrészt pedig a különféle prospek-

tusokban ódákat regéltek a teljesen át dolgozott, gyönyörű 16 bites grafikáról. Nos, ami az átvezető videókat illeti, ezek valóban fantasztikusra sikeredtek. Mi több, a játék immár logikusan (jó, viszonylag logikusan)

felépített történettel is büszkélkedhet, amit a Dune2-ről anno még nem igazán lehetett elmondani. A játék grafikájáról viszont még efféle szolid dicséretek sem zenghetek, a Tiberian Sun-előzetesekben megcsodált screenshotokhoz képest egyenesen ronda a Dune2000. Mi több, a játék úgy általában ronda, szerény véleményem szerint még a Red Alert színvonalát sem éri el. A gyalogos egységek "halálutsaja" példának okáért minden elképzelésem alulmúlta,





Alighogy megkaptam jubileumi első fűszeresemet...



...az rögtön egy éhes fereg gyomrában végezte. Bosszantó.

ezt a katartikus élményt tényleg látni kell. Illetve nem is kell annyira látni, mivel EZÉRT tizenegynéhány-ezer forintot kiadni enyhe túlzás, amit személy véleményem szerint csak a fanatikusok fognak megtenni. E ponton már-már hasonlóan fanatikus hévvel kezdtem el egyedi ötletek, újdonságok, erények után kutatni – VALAMI

fűszerbányászat az, ami némi szintet visz a játékba, mivel az időről-időre előbukkanó homokférgek támadásaira nagyon kell figyelni. E férgeket egyébként ha nehezen is, de el lehet pusztítani – ilyenkor különösen jó szolgálatot tehetnek az Atreidesek és Harkonnenek rakétavetői. Aprópó, egységek! A játékban mindössze 22

lassan "átzsilipeljük" magunkat az ellenfél finomított felé. Jó, a későbbi pályákon már elkél némi gyalogosfedezet is, de a rutinos Starcraft- illetve Dark Reign-veteránok számára azért túl sok újdonságot és kihívást nem tartogat a játék (a legutolsó pályától eltekintve, ahol már nagy számban bukkanak fel a gaz Császár

nok. Tán mondanom se kell, hogy az efféle aránytalanságok nem tesznek igazán jót a multiplayer játéknak... Mindezeknek köszönhetően a játék hangulata ugyancsak hibádzik, s ezt annak ellenére mondom, hogy Frank Herbert könyvvel a kedvenceim közé tartoznak.

### EZ ROSSZ VICE VOLT

A Dune2000 számomra a történelem megfelfedezhetetlen rejtélyei közé tartozik. Adott egy legendás játék, egy igen jónévi cég és lám, a frigyükből születik egy efféle torzszülött. A játék tulajdonképpen nem is lenne rossz, ha teszem azt két-három évvel ezelőtt jelenik meg. Mai szemmel nézve viszont a grafika siralmas, a zene nagyjából átlagos, maga az összhátas pedig igen távol áll a frenetikustól. Híá-



pozitívuma csak kell, hogy legyen a játékban!?

### DE AKINCS...

A külsőn aprólékos kivitelezésétől most inkább eltekintünk, a jelenleg piacon lévő C&C-klónokhoz képest az úgy ronda, ahogy van. Magáról a játékmenetről pedig túl sokat úgyszintén nem tudok írni, mivel ez semmit nem változott a Dune2-höz képest. A szokásos épületek, a szokásos egységek, a szokásos taktika. Egyedül a

fajta egységgel találkozhatunk, s ezek egy részét csak a három szemben álló fél egyike használhatja. Az egységek nem fejlődnek, nem tanulhatnak új képességeket, de még csak viselkedésüket sem határozhatjuk meg. Összesen négy különböző parancs adható ki nekik: támadás, mozgás, örködés, visszavonulás. Bocsánat, tudnak még össze-vissza futkosni is, ám a roppant bonyolult waypoint-opció már kimaradt a játékból. A különleges egységek használhatósága szintén behatárolt, bár a

nem kevésbé gaz csapatai). A legjobban mégis az bosszantott, hogy a légi egységek szinte teljesen kimaradtak a játékból. Bocsánat, az Atreides-ház gyárthat 1, azaz EGY féle (amúgy igen gyenge) repülőt – ennyi. Az igazat megvallva jóval hálásabb téma mindazon opciók, lehetőségek ismertetése, melyek viszont kimaradtak a programból. Az például, hogy egyszerre csakis egy egység építésére adhatunk parancsot, határozottan idegesítő. De legalább ennyire bosszantó az is, hogy az épületek alapjait szintén egyenként kell legyártani, holott ebből több tucat is elkél egy méretesebb bázishoz. Ami a szemben álló felek küldetését illeti, ezek sajna meglehetősen sablonosra sikeredtek. Átvezető animációk ide, átvezető animációk oda, valahogy nem éreztem igazi különbséget a három hadjárat között. A kövendő taktika egyébként a kézikönyv s readme file tanúsága szerint mindhárom nemesi háznál más – na, ezt én nem igazán tapasztaltam. Amúgy lehet, hogy bennem van a hiba, de szerintem a három nemesi ház nincs igazán egyensúlyban, egy Atreides-Harkonnen párharcban például tíz esetből kilencszer az utóbbiak fognak győzedelmeskedni. Az Ordosok a Deviator névre hallgató egység megjelenéséig (vicces darab, időlegesen állítill egy ellenséget a mi oldalunkra) szintén teljesen használhatatlan-

ba szépek az átvezető filmek, ez így magában kicsit kevés – pusztán a nosztalgia és néhány másodpercnnyi filmnézeteskedés kedvéért alig hiszem, hogy bárki is időt áldozna egy efféle programra. Az igazat megvallva csak a Dune2 legendás mivolta gátol meg abban, hogy élvezhetetlennek minősítem a programot. Kétségtelenül akad néhány megatalkodott C&C-fan, akik a régi szép napok emlékére is kellemes órákat fog eltölteni a Dune 2000-rel, de a csendes többség nagy ívben kerülje el ezt a borzadályt.

Na, valahogy így fest egy méretesebb bázis



### dune 2000

Electronic Arts/Westwood  
http://www.westwood.com

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T O S S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, 16 bites hang- és videokártya, Win95

Ajánlott: P133, 32MB RAM

A Dune 1996 találdob cím lett volna...

67%



Furcsa. Mintha mindenkinek ugyanakkor jutott volna ugyanaz az eszébe. Noha egy új műfajról van szó, a Battlezone és az Uprising után – alig fél éven belül – máris itt van egy újabb 3D-s stratégia-akció keverék – ezúttal a Microsofthól. Persze nem rossz az, ha egy műfajnak egyre több képviselője akad, főleg addig nem, ameddig ezek a képviselők külön-külön elég erős individu-ummal rendelkeznek. Szerencsére az Urban Assault egy ilyen játék, a stílus rajongói te-

kényelmét szolgáló sok vacak műanyag nem fog "visszaütni", vagy hogy a nukleáris energiával csak úgy szabadon lehet játszani. A Föld teljes egésze súlyosan szennyezett és sugárfertőzött lett, minek hatására a megmaradt lakosság védőbuccokkal körülvett városokba kényszerült. S hogy ne legyen elég a "jóbi" még ráadásul megjelen-tek az idegenek, a Mykonianok is. Minthogy elég nehéz megfelelő ökoszisztémájú planétát találni, ők is igényt tartanak a Földre, s mivel nem tűnnek meg "szomszédokat", az emberiség teljes kiirtásán fáradoznak. Aztán a még távolabbi űrből érkező Sulogarakok is a Földre pályáznak, akik pedig mind az embereket, mind a Mykonianokat ki akarják söpörni. A helyzet tehát nem túl rózsás. Egyrészt mi vagyunk a szövetségbe tömörült emberiség oldalán, elle-



Odatett a tankoknak nyilván már nem túl rózsás a jövőképe



Minél közelebb megyünk az ellenséghez, annál biztosabb a találat – esetünkben rajtuk

hát nem csupán egy klónnal gyarapíthatjuk a gyűjteményüket.

## A SZTORI

A történelmi háttérrel egy meglehetősen pesszimista jövőképet szolgáltatja. Azokban az időkben járunk, amikor jelen korunkat már csak úgy emlegetik: a Nagy Tévedés. Tévedés volt azt gondolni, hogy az ember

vel az emberi élet felértékelődött, a háború teljes egészében automatizálódott: robotok harcolnak a csatatereken. Igen ám, csak hogy a robotok egy valamit nem tudnak helyettesíteni: az emberi logikát. Ezért volt szükség azokra a kisebb műtétetekre, amiket hősünk agyán végrehajtottak: a beépített implantátumokkal telepítikus úton közvetlen kapcsolatot létesíthet bármelyik tankkal vagy repülővel. Néhányan előtte már kudar-

cot vallottak, szóval ez most az utolsó lehetőség...

## MIT IS KELL TENNI?

A küldetések rendszere a Red Alerthez hasonló: adva van egy térkép Európáról, illetve Ázsiáról, amin legfeljebb csupán három területi egység, azaz három gyakorló küldetés választható. Ha a harmas számút teljesítjük, akkor léphetünk tovább a szomszédos körzetekbe, majd azok valamelyikét teljesítve az

s persze az ellenséget is csak akkor vesszük észre, ha már valamelyik járművünknek a látótávolságába került.

A 3D-s terephől kezdetben azt látjuk, amit a bázisunkból kitekintve láthatunk: ebből a nézetből lehet új egységeket létrehozni, vagy mondjuk átvenni a bázis géppágyújának az irányítását. Azonban nem maradhatunk végig a bázisban, ugyanis ha átülünk az egyik járművünkbe, rögtön eltűn az – azonkívül, hogy (remélhetően) hatékonyabb lesz – érkező jelzőkörtől és nagyjól



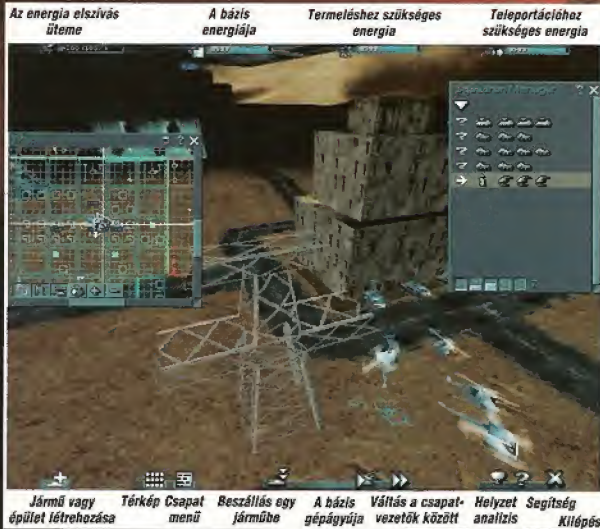
azokat övező területek követhetnek, és így tovább. A meghódított területekre bármikor visszatérhetünk, ami azért lényeges,

mert egyes helyeken újfajta technológiákat (gyártható eszközöket) lehet találni, melyek nélkül később nem biztos, hogy holdogolni fogunk. A küldetésekben, amelyeknél valami új dologgal fogunk találkozni (tehát például a gyakorló misszióknál), a gép egy részletes oktatófilmmel is kedveskedik. Minden egyes ikont és egyéb részletet pontosan elmagyaráz és be is mutat, ami szerintem mindenfajta egyéb segítségnél és kézikönyvnel többet ér – nem árt odafigyelni.

A Battlezone és az Uprising után az Urban Assault talán egy kicsit hagyományörzőbbnek tűnhet; ebben a játékban ugyanis nem annyira mosódnak el a határok a stratégiai és az akció részek között – főként ami az irányítást illeti. Ha a 3D-s terepre behozunk az átlátszó térképet (M billentyű), tulajdonképpen ugyanúgy irányíthatjuk a különítményeinket, mint bármely C&C-klónban. Csak rájuk kell böknünk az egérrel, s megmutatni nekik, melyik szektort foglalják el. A térképen – amit egy sima Windows ablakhoz hasonlóan nagyíthatunk, scrollozhatunk, vagy zoomolhatunk – csak azok a területek láthatók, amiket az egységeink már felderítettek,

tűrével fog rendelkezni. Ezért van az, hogy muszáj részt vennünk a csatákban, s ettől válik bonyolulttá a játék. Miközben az egérrel a térképen mutogatunk, a joystickkal (billentyűzettel) az ellenséget kell irányítani – ez már tényleg majdnem olyan, mintha két játékkal kéne egyszerre játszani.

Minden egyes csapatnak van egy vezetője, így ha azt akarjuk, hogy az adott csapat többi tagja minket kövessen, őt kell kiválasztanunk. A járművekbe beszállni roppant egyszerű: akár a térképen, akár a csapat-menüben, akár a terepen egyszerűen csak duplára kell kattintanunk. Ha netán nem a vezetőt választottuk ki, az L gombbal könnyedén ki-nevezhetjük magunkat azzá. Egyébként a szakaszról egy járművet leszállítani nem nagyon érdemes, legfeljebb felderítő feladatokra. Persze minden egyes csapatot nem irányíthatunk: a többiek viselkedését az agresszivitásuk beállításával határozhatjuk meg. Ezt a már említett csapat-menüben tehetjük meg, aminek a behívásához – a térképhez hasonlóan – szintén van egy külön ikon (vagy S billentyű). Ha egy szakasz agresszivitása 1-es szinten van, haladéktalanul



Jármű vagy épület létrehozása | Térkép Csapat menü | Beszállás egy járműbe | A bázis géppágyúja | Váltás a csapatvezető között | Helyzet analízis | Segítség | Kilépés



éleszavom! (az mondjuk nem rossz ötlet, hogy a súlyosan sérült egységek automatikusan beállítsák maguknak ezt a szintet), ha viszont az 5-ös szintet adjuk parancsba, a szakasz örült tombolást végez – még a házakat sem kíméli, vagyis az utolsó csepp véreig harcolni fognak. A csapat-méret a szokásos átrendezéséhez is nagyon hasznos: tetszőszerint állíthatunk össze szakaszokat, ide-oda mozgathatjuk az egységeket, vagy például megvárhatunk sokaságunk vértanújáig.

található meg mindenhol, csak azokon a szinteken, ahol fejlettebb technológiát (szigma betű jelölés) lehet találni. Ha ilyen szektorra lelünk, onnantól rögtön gyárthatóvá is válik az adott eszköz, mint például egy jobb tank vagy helikopter, a későbbiekben pedig még épületek is. Ha bent ülünk valamilyen járműben, területet foglalni egyszerűen úgy lehet, ha az épületekbe vagy a talajba tűzelünk néhányat. Az általunk már elfoglalt (vagyis saját) szektorok kék keretet kapnak a térképen.

## PRO ÉS KONTRA

Az Urban Assault-ban nekem leginkább a különböző járművek viselkedése nyerte el a tetszésemet. Az akció része egy külön programnak is megfelelt: míg a tankkal hangos nyirkosások közepette csörtethetünk át a bukkánokon, s az A/Z billentyűkkel a lövegét állíthatjuk, addig a helikopterrel frankón a toronyházak fölött suhoghatunk, s ugyanazokkal a billentyűkkel a magasságot, valamint – bedöntve a helikopter testét – a sebességet szabályozhatjuk. A játék stratégiai része sem rossz, gondolok itt arra, hogy a különböző típusú hadi eszközök "kő-pa-pír-olló" módjára viszonyulnak egymáshoz: a légvédelmi tankok leszedek a repülőket, a légvédelmi tankokat viszont kifüstölik a bombázók, a bombázókat pedig könnyen lelőhetik a repülők.

A játékot melleleg "multiplayerben" hálózaton vagy Interneten keresztül is lehet nyomtatni (maximum négyen), ebben az esetben talán még izgalmasabb a dolog, hiszen a négy hadban álló fél mindegyike emberi intelligenciával fog rendelkezni.

Grafikailag az egyes gépek kidolgozása ugyan nem olyan egér rengető, am amikor több tucat repülő, bombázó, tank nyüzsgő egyazon képernyőn, ez már nem is tűnik olyan fontosnak. Mozaikmasák a csaták, és ez a lényeg. Klassz, ahogy például becélozza egy helikopter a tankunkat, és láthatjuk, amint a géppuskája felszántja előtűnk a talajt, s rendkívül megnyerő, hogy a csaták hevében minden épületet meg lehet rongálni. A látványt illetően első pillantásra talán a városok egy kicsit "foghíjásnak" tűnnek, de amikor mondjuk egy tankkal gyorsan kell odaérnünk valahová, akkor bizony díjazni tudjuk a széles utcákat. A grafika tehát összességében nem rossz, mondjuk úgy: funkcionális.

A sugárkapu nyitva, tehát a távozás mezejére léphetünk. Mondhatnók: "csak egy ugrás a sugárkapu!"



Ha már mindenképp valami hibát keresünk, akkor inkább a küldetések menetí lehet megemlíteni. Megsemmisíteni az ellenség bázisát, elfoglalni a kulcspozíciókat, és távozni – ennyi a lényeg. Mikor már a technika

Az ellenség bázisa jótékony beavatkozás előtt...



...és pár másodperccel utána



kai fejlődés elért a csúcspontjára, csak az ellenségek száma és a terep változik, azaz egy kissé vontatottá válik az egész. Na persze melyik az a stratégiai játék, amelyik nem esik ebbe a hibába?

urban assault

Microsoft Terratools

<http://www.microsoft.com/games/urbanassault>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-  
kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 3D-kártya, Jazetick

A stílusban egyedülálló, de azért a  
Battlezone-t nem sikerült felhúzni

85%



Nagy szerepük van tehát a különféle energiáknak, amelyek alakulását felül négy kijelző mutatja.

Az első a már említett energiaelszívás ütemét mutatja – minél több mezőt foglaltunk el az erőműünk körül, annál jobb ez az érték. A második a bázisunk energiáját jelzi, ha ez nulla, akkor természetesen Game over. Az utolsó kettő az eszközök gyártásához meglévő ún. kreatív energiánkat, illetve a telepörtációs energiánkat mutatja – ezek egyikének töltődését a másik javára bármikor leállíthatjuk. (Különben egyformán töltődnek.) A

különböző erőművek nem azonos hatásokkal dolgoznak: minél több kis fehér pont van a kiválasztott erőmű ikonján belül, annál jobb. Energiát egyébként nem csak kitermelni, hanem zsákmányolni is lehet: ha magunk vezetünk egy egységet, egyszerűen csak át kell menni a megsemmisített ellenfél energiaplazmáján.

Csendélet tankkal. Nemcsak hangos lesz és tank nélkül



A cél az, hogy minél több területet foglaljunk el, és ezáltal biztosítsuk a bázisunk védelmét és energiaellátását. Minden pályán vannak bizonyos kulcspontosságú pontok, melyek a térképen külön jelölve lesznek. Először az energiaállomás(okait) kell elfoglalnunk (villámmal vannak jelölve), így táplálhatjuk ugyanis a bázist. Ha már megvan az állomás, a bázist az épület fölé vagy mellé teleporthatjuk. Ténykedésünk hatására rohamosan lecsökken az az idő, ami az eszközök gyártásához szükséges energiatermeléshez kell. A teleporthatás egyébként szintén energiát vesz igénybe, kivéve azt az esetet, ha már elfoglalt erőművek között teleporthatunk. A második fontos dolog a kulcsszektorok elfoglalása (piros "célkereszt" jelölik őket), amelyek majd a sugárkaput nyitják meg. Ezek a kapukon keresztül távozhatunk az aktuális küldetésről. (A bázisunk oda teleporthatása előtt ne felejtjük el az összes meglévő egységünket is a kapuba vezetni.) A harmadik kulcspontosságú dolog nem



A kommandósok életét már több számítógépes játékban is feldolgozták: ilyen játék volt például '93-ban a Seal Team, vagy nem is olyan rég a Spec Ops. Egészen mostanáig ez a két cím volt az, ami talán a leginkább közel állt a valódi háborúsdíloz. A helyzet azonban most megváltozott – méghozzá gyökeresen. A Rainbow Six szinte már maga a valóság, és ezzel nem csupán a szuper 3Dfx-es grafikájára célzok. A körülmények már annyira realizáltak, hogy szinte

dolgom. Közben apró puffanásokat és hűgéseket hallok: ebből tudom, hogy a többiek sem télenkednek. Felérve a földszintre egy hullát pillantok meg a folyosón. Úgy tűnik, tiszta a terep. Megindulok a lépcső felé, de abban a pillanatban ütések érnek hátulról. A jelenséget kísérő zajból már tudom: eltaláltak. Miközben tehetetlenül rogyok össze, a szemem sarkából még látom a támadómat, de aztán már csak a saját véretem látom szétfolyni a koszos padlózatán... **(Még egy pillanatra)**

A belga nagykövetségre való behatolás a tűzlövés irányából



felvetődik a kérdés: egyáltalán ez még játéknak nevezhető? De lássuk, mik is azok a körülmények. Magyarán: helyett inkább elmesélem, mi történt velem a második küldetésben.

A helyszín Ruanda. A Horizon Corporation nevű vállalat kutatóit huta lázadók ejtették túszul, s egy elhagyott villában tartják őket fogva a dzsungel mélyén. Az őjszaka közepén egy közeli tisztásról indulok útnak a csapatommal. Az előzetes tervek szerint négy – egyenként két főből álló – egységet vetek be. A dűlédézó kert lak melől már meg is pillantjuk a ház körül a sátrakat és a táborüzemeket, valamint néhány fegyverest is. Ez utóbbiakat távolról végzek – embe-rem elég jó mesterlövész, így csak két golyó kell a két gazfikóra. Megadom az Alfa kódot, s ezzel

a Bravo kódot az emelet átfésülésére. Nekem az a szoba jut, ahol feltehetően az egyik doktornőt tartják fogva. Mivel végig hangtompítóval dolgoztunk, a nő örét váratlanul éri a lövésem. Ezt követően már csak a hölgy kikísérése van hátra, és az akció (viszonylagos) eredménnyel zárul.

## IGAZI HELYSZÍNEK, MAJD-NEM IGAZI KONFLIKTUSOK



Egy gonderhetett kommandós. Hogy vajon hol lehet, azt a táblákból mindenki kitalálhatja

megkezdődik a behatolás. Én és a társam az alagsor felől közelítjük meg a házat. A pinceajtó mögötti sötétségben egy alak sejlik fel – azonnal tüzek. A találat ugyan nem halálos, de arra elég, hogy rájusszen a terroristára, aki nyomban megadja magát. Egyelőre nem foglalkozok vele, a terv szerint ugyanis nekem az emeleten lesz

Remélni, hogy most nem robban fel mellettem semmiféle szerzem- és egyéb bomba



Nekem az a gyanúm, hogy ez a terroristák rossz időben és rossz helyen van, mert nem sokára már csak volt



Unió létrejöttét követő visszasszágokat, s az ezzel összefüggésben növekvő terrorizmust. A címben szereplő Rainbow nem más, mint egy különleges katonai szervezet, ami a nemzetközi terrorizmus visszaszorítására lett létrehozva. Habár a játéknak saját, azaz "önálló" küldetése van, a történet sok helyen kapcsolódik a könyvhöz. Például John Clark, a regény főhőse is feltűnik, igaz csak mint tanácsadó, s vannak helyszínek is, amik itt is szerepelnek. (Ilyen például a spanyol vidámpark.) A történelmi hátteret tehát egy profi író festette, s ez meg is látszik a játékon. Hogy mennyire valóságosak a megoldandó ügyek, azt híven demonstrálja, hogy még Bos-Hagyamos kérdése is felmerül. Nem tréfa: a hatodik küldetés arról szól, hogy egy környezetvédő terrorista-brigád a hágal bíróság helyett próbál pon-

heltük, ha egy "elágazást" készítenek (Branch Campaign). Ez a procedúra egy iker-állás létrehozását jelenti, ami a kiválasztott küldetésről tér majd el az eredetétől. Amikor új műveletet kezdünk, három nehézségi szint közül választhatunk. Az elsőnél csak az elsődleges célpontokra kell figyelni, a másodiknál már a másodlagos feladatok is

# Tom Clancy RAINBOW SIX

tot tenni a szlovák-magyar vita végére, méghozzá úgy, hogy bombákat helyeznek el az esztergomi gáton.

## AZ INDULÁS

Az akció teljesen valósághű menetén kívül a játék egyéb paramétereit sem követik a már bevált sémákat. Nincs például állásmentés! Miatán egy új játékot kezdünk (New Campaign), a későbbiekben már csak az utolsóknak abbahagyott/elrontott küldetésről folytathatjuk (Resume Campaign), s az azt megelőző küldetéseken legfeljebb gyakorlásként mehetünk végig (Practice Mission). Ha mégis újra akarunk egy régebbi feladatot csinálni (mert mondjuk kevesebb veszteséggel akarjuk végezni), azt csak úgy te-

fontosak, míg a harmadiknál még egyéb – az adott küldetésből függő – teendők is lesznek. Összesen 16 egyszemélyes küldetés van, de a játékok hálózaton keresztül csapatokat alkotva – akár 16-an – multiplayerben is lehet játszani. Ja, és majd' elfelejtém: van gyakorlás is (Training). Noha a gyakorló pályákon nem számítják, hogy hány céltáblát találunk el, azért az irányítást és a robbanóanyagok használatát tökéletesen el lehet sajátítani.

## KELL EGY TERV!

A küldetések elején először mindig az eligazítás kerül (Briefing). Ezen a képernyőn a központtól, a parancsnokunktól és a táncscadóinktól kérhetünk infót. Innen (illetve majd a többi képernyőről is) továbblépni úgy lehet, ha a képernyő címke mellett, jobbra lévő nyílra kattintunk. Az Intel képernyőn az akciókkal kapcsolatos beszámolókat, szervezeti hírekről kérhetünk anyagot. Innen továbblépve a gép megkérdezi, hogy az "alap" tervet fogjuk-e alkalmazni – ha erre nemet mondunk, onnantól fogva mindig saját tervet kell készítenünk. (Ha mégis az alapot akarjuk, akkor külön kell betöltenünk.) Az alap terv használatánál minden további képernyőnél van egy alapbeállítás, ergo simán továbbnyomhatjuk őket. A tervezés első fázisa a katonáink kiválasztása (Roster Selection). Az embereket a lis-



Gyakorlat teszi a mestert  
(és Margaritát is, de ez  
most nem lényeges)



hozzáadni egy-egy főt az Add jelölésű ikonokkal lehet. Ha egy csapaton belül egy bizonyos személyt magasabb pozícióba akarunk helyezni, akkor azt a Promote-tal tehetjük meg. (Amikor majd átvesszük egy csapat irányítását, mindig a vezető bőrébe fogunk bújni.) Mindezek után jön a leglényegesebb képernyő, a terve-

zés (Planning). A terv azért nagyon fontos, mert a gép irányította csapatunk a tervet Szentírás-ként fogják követni. A különböző színű csapatoknak ültetett pontokat rakhatunk le a térképen, az oldalsó ikonokkal pedig meghatározhatjuk, hogy az űton milyen sebességgel (Speed) haladjanak, illetve hogyan viselkedjenek (Mode). Ha például kísérelni kell egy túsz, akkor ez utóbbit beállításához az Escort parancsot kell megadnunk. A csapatok a tervbe vett parancsokat folyamatosan fogják végrehajtani, ám ha azt akarjuk, hogy egy megadott helyen egy jeladásra várjanak, kiadhatunk nekik bizonyos "Go-kódokat". A jelzett helyről így csak akkor fognak

A játékhöz szükséges alapvető billentyűk közül most csak a legfontosabbakat említem. Mászkálni az egérrel, illetve a kurzorgombokkal lehet. A jobb egérgombbal futni fogunk, a balal pedig löni (illetve tárgyakat használ-ni). Hogy milyen fegyver vagy tárgy legyen használat-ban, azt az 1-4 gombokkal határozzuk meg. A puskával távolról célozni a Ctrl-lal lehet. Ha ki-fogy a tár, Dellel cserélhetjük. A tereptárgyakat (például az ajtókat vagy a tüzelőkat) a numerikus 0-val vehetjük használatba, mászkálás a me-netirányt is nyomni kell. Néha előnyösebb a kül-ső nézet, erre a Tomb Raider-féle perspektívára

az F1-gyel válhatunk. Időnként nem árt meg-húzni magunkat: le-görnyedni az End-el lehet. A túl-zottan sötét helyeken bekap-csolhatunk infra szem-üveget is (N), s a tájéko-zódást se-gítheti még a teljes képer-nyős térkép is (M). Végül, de cseppet sem utolsó sorban jöjjenek a csapatokra vonat-kozó billentyűk: a Page Up/Downal válhatunk a csa-patok között, a QWER be-tűkkel pedig a Go-kódokat adhatjuk meg. (Q-Alpha, W-Bravo, E-Charlie, R-Delta) Zsenális húzás volt az al-kotók részéről az "intelli-gens" célkereszt! A célkör

nagysága pontosan tükrözi a célpont távolságát, s azon kívül az aktuálisan irányított ember tudomá-nyát is. Ha nagyobb a célkör, nagyobb a szó-rás, azaz kevésbé biztos a találát. A dinamikusan változó célkereszt ezen kívül azt is jól szemlélteti, hogy gyaloglás közben milyen lehetetlenség pontosan löni.

## A MIKÉNT VÁLTOZIK

A bevezetőben ugyebár megválaszolatlanul hagy-tam a kérdést, miszerint ilyen komoly körülmé-nyek mellett játéka-e még egyáltalán ez a játék, s van-e benne elég élvezet? Nos, a válaszom: de még mennyire hogy van! Ugyanis nem csak a kö-rülmények komolyak, hanem a jól átlátható, de mégis komplex kezelőfelület is, a mesterséges in-telligenciáról már nem is szólok. Például van úgy, hogy a tűzcsok pánikba esnek és menekülnek, mire a terroristák lelövők őket. Mindenki úgy viselke-dik, ahogy az az adott helyzetben elvárható – szó-val ki lehet számítani az ellenfeleink lépéseit. Igaz, az intelligenciával azért gondok is akadnak. Az összképet tulajdonképpen csak azért taksáltam 7%-kal a tökéletes alá, mert a minél nem túl kezdőmenüezők, s csakis az előre kiadott pa-rancsok megfelelően cselekednek. A megbeszél-teken kívül legfeljebb megrádjuk magukat, de sem-mi egyéni elképzelés. Játék közben újabb pa-rancsokat nem adhatunk ki, szóval csak az a megol-dás, ha átvesszük az irányításukat. Csapaton be-lül is néha bárgyán viselkednek: például mindig

A terrorista vérben fagyva  
hever a földön, töltőt a láda  
nyugodtan ténátszhat Clody  
Crawfordtal



libasorban masírozniak mögöttünk. Ha vissza aka-runk fordulni egy szűk folyosón, hosszú másodper-céig tustkolhatjuk őket magunk előtt. Az összha-tás azonban ezzel együtt is páratlan, amihez per-se az audio és a grafika is nagyon hozzájárult. Jellemző a játékra, hogy egy-egy házból például

Az akció sikere természet-sen elsősorban a gondos tervezésen alapul



# Terror Show

tájk között az Add/Remove ikonnal tudjuk moz-gatni. A rendes néven szereplő, önéletrajzzal is rendelkező profi katonákból (melyek némelyike a könyvben is szerepelt) sajnos csak korlátozott számú van, ezekre tehát jobb vigyázni. Újonco-kat ugyan bármennyit "besorozhatunk", de azok

# Plancy's RAINBOW SIX

Ugyan úgy fest, mintha a  
kolléga a vizslisztályost  
hozza volna magával a  
bevetésre – de ez nem igaz



sehol sem jönnek az eredeti szereplőkhöz. A kül-detésben egyébként nem csak meghalni, de megsérülni is lehet – a gyógykezelés ilyenkor heteket vehet igénybe. A toborzás után a felsze-relés összeállítására jön (Kit Selection). Kiválaszt-hatjuk a védőöltözetünk típusát, az elsődleges és a másodlagos fegyverünket, valamint meghatározzuk, hogy mi legyen a zsebeinkben. Ha például bombát kell hatástalanítanunk, nem árt elvinni egy ehhez szükséges szerszámkészletet. Ha egy összeállítást az összes emberünkre ki akarunk terjeszteni, akkor az Assign Allra kell kattintanunk. A fegyverek válogatása után az a képernyő következik, ahol az embereket csa-patokba kell osztani (Team Assignment). Négy kü-lönböző színű csapatot lehet alkotni, ezekhez

tetszőlegesen forgathatjuk/nagyíthatjuk a térké-pet, ki/bekapcsolhatjuk a különböző színű jel-léseket, és végül akár 30-s térképet is varázsol-hatunk. Ha kész a terv, a Save Plannal érdemes kimenteni. A tervezés után már csak ki kell vá-lasztanunk, melyik csapat irányításával akarunk kezdeni, és már indul is a bevetés.

## AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítást illetően szintén ragaszkodtak az alkotók a valósághoz, tehát például ugrani egyáltalán nem lehet. (Elvélre töltött fegyve-rekkel ugrándozni életveszélyes.) A valami akadály van a terepen, azon legfeljebb átmász-hatunk.

Vári Zoltán

## rainbow six

Take2 Interactive/Red Storm Ent.  
http://www.take2games.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95/98  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

A kommandós játékok  
koronázatlan királya

93%



Úgy tűnik, a foci VB határozottan méretes farbarúgásként érte a tisztelt játékgyártó cégeket, mert egyre-másra jelennek meg az ilyen témájú programok. Ez a tény személy szerint engem nagyon boldoggá és mosolygóssá varázsol - csak így tovább! Az egy másik operet, hogy a dömpingből ilyen választék ellenére csak nagyon kevés az igazán színvonalas munka.

A focimanagerek közül tavaly teszteltem a Premier Manager 97-et és akkor kifejezetten jó benyomást keltett nálam. Előre szeretném

zónhoz igazították a különböző divíziókban induló csapatokat és a játékoskeretet. Ennyi, kész vége. En is meglehetősen lusta vagyok, de az a pofálanság teteje, hogy képesek így kiadni egy felújítást. Nagy duzzogva számoltattam, hogy ez egy (1) emberke egy (1) napl "megfeszített" munkájába kerülhetett (jaj, a borított és a manuál is újra kellett nyomni)! Az audio és vizuális rész (amelyben a második részek általában a legnagyobb előrelépést szokták volt tenni) semmit nem változott, ugyanazt hallhatjuk és láthatjuk, mint egy éve. Az irányításban, taktikai összeállításban és a financiai vonatkozású részeknél sem hathat ránk semmi az újdonság várásával. Mivel nem tartom valószínűnek, hogy mindenki ismerne az előző részt, azért pár

labdát és elpuszkázza a helyzetet, miközben a csatártárs ordítva kaparja benn a füvet töküresen), ennek ellenére bátran mondhatom, hogy jól néz ki a meccs (persze szigorúan egy managerprogram keretein belül maradván), és a hangulata sem rossz. Az egyetlen kritika, ami a grafikát érheti, talán a legkönnyebben kivitelezhető ponton üt be: a játékosok és a stadionok (már ahol vannak) digitális fotói meglehetősen sílány minőségűek, ennél már négy évvel ezelőtti is láttam



phetünk a nemzetközi futballporondon is, mind a három európai kupában (illetve a negyedikben, a superkupában is) indulhat a csapat. Változatlanul hiányzik azonban - igen bosszantó módon - a nemzeti válogatottak szereplése. A dél-amerikaiak mellett sok európai kiscsapat (főleg innen a "keleti" frontról) is szerepel.

Tartozik hozzá egy adatbázis is, ami meglehetősen foghíjasnak tűnt a számomra, főleg azért, mert ha már csak az angol bajnokságra koncentráltak, akkor abból ne csak a Premier League legyen a kiválasztott. Őké, a legtöbb nagy név történelmül itt szerepel már évtizedek óta, de ha a Championship Manager készítői le tudták fotózni a negyedosztályú csapatok stadionját, akkor itt legalább a másodosztályban szereplőket kellett volna kicsit alaposabban kivesézni. A nevesebb játékosokról a fotójuk mellett szereplő információk több, mint elegendő, szóval ezzel nincs több gond.

Ha eltekintünk tőle, hogy nem változott semmit, még mindig egy négyest adnék neki. Vitatkozhatnánk ugyan a grafika idejétmúltságán, mert tény, hogy például némi videó is befért volna még a CD kapacitásába, de szem előtt kell tartani azt is, hogy ez egy manager, és a kategóriájában még nem volt sokkal jobb nála. Kissé hiányoltam a színvonalasabb pontvádradatok (olasz, német, spanyol, stb.) irányíthatóságát, manapság illene őket is felkínálni lehetőségként. Annak, akinek nincs meg az előző rész, és mellesleg az angol focit is komolyan, jó választásnak tűnhet - bár lassan jön a Championship Manager 3 (telve ígéretekkel), ami azért elég nagy név az iparban. Persze, ígérni sok mindent lehet...

K.Z.



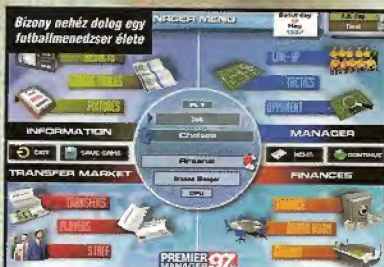
leszögezni, hogy nálam (a megjelenése óta) a Championship Manager 2 az etalon (főleg a legújabb kiadása), így elképzelhető, hogy óhatatlanul is kicsit sarkított lesz a nézőpontom.

Nézük, miben változott a program az egy évvel ezelőtti kiadáshoz képest. A válasz egyszerű, tömör és velős: SEMMIBEN! Illetve - bocsánat - egy dologban mégiscsak: egész egyszerűen a most induló sze-

mondatban kitérnek arra, hogy milyen is ez a játék. Megtehetném ugyan azt is, hogy előtérbe a viányom szegletéből a tavalyi ismeretetőt és szépen bepas-

te-ezem ide, de ez kicsit bunkóság lenne, arról nem beszélve, hogy ekkor ti az előző bekezdés dörgedelmei illesztenék be CoVboy levelesládájába - immár már nem vonatkoztatva, és momentán nem szeretnék vele boksolni.

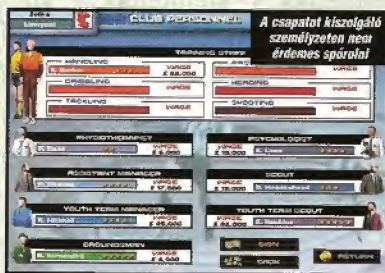
A program mindenféleképpen (még ma is) az egyik leglátványosabb focimanagert. Melegedően kellemes a zenéje, és a hanghatások sem rosszak, de a legjobban sikerült része mindenféleképpen a grafika. A meccsek akár teljes hosszukban meglekinthetők és a pálya, valamint a játékosok egész kellemesen festenek. Ugyan csak egyfajta pályaháttér létezik (akár a Wembleyben, akár egy libalegelőn játszik) és a játékosok gyakran igen furcsa dolgokat produkálnak a labdával (beviszi három védő közé a



jobbakat.

A külsőn után a belbelsőről is ejtsünk egy pár keresetlen szót! Az angol bajnokság első négy divíziójából kerülnek ki az irányítható csapatok. Kezdetben rögvest egy nagycsapat edzőjeként, vagy akár no-name managerként is elindulhatunk a hírnév és a dicsőség felé, ilyenkor azonban egy alsóbb osztályú csapatnál kezdhetjük meg pályafutásunkat. Négyfajta nehézségi fokozat választható, de a játék nem nehezebbé, csak összetettebbé válik ezáltal, ugyanis fokozatosan irányításunk alá vehetjük az átigazolásokat, a játékosok szerződéseit, a pénzügyi trükköket, a kiszolgáló létesítmények kezelését, hővitését, átépítését. Könnyebb fokozaton ezeket a teendőket még a gép látja el. A játék még teljes irányítás alatt sem válik átláthatatlannal bonyolulttá, ez nagy előnye. Mindezek mellett megfelelő kihívást is jelent, mind a profi, mind a kezdő edzőjelöltek számára.

Amúgy teljesen korrekt a játék, szere-



**premier manager 98**  
Gremlin Interactive  
http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: 48MBX2-66, 6MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: 775, 16MB RAM, 4xCD

Egy másfél éves játék aktualizált változata - de ez az előző nagyon jó!

**80%**



# CINKELT LAPOK

## NIGHTLONG

A terrorszervezet utáni nyomozást tehát az előtűnik sikertelenül járt Ruby ügynök lakásánál kezdjük – segítségképpen megkapjuk Hughót az ügynök néhány személyes tárgyát. Hősünk első megmozdulása, ami a lift hívására irányul, mindjárt röpített eredményre: sikerül elrontania a gombot, széttesik a kapcsolót, és előkerül egy kiégett biztosíték. Vegyük ki és patkoljuk meg, amihez a parkolóban – a két kocsi között – találunk egy eldobott főtűt. Az immár működőképes lift csak a lakók-nak hajlandó engedelmessé, tehát rakjuk be Ruby kártyáját az olvasóba. Az "intelligens" szerkezet így minket néz Rubynak, és kiválaszthatjuk az apartmanunk szintjét. A lépcsőházban egy sűrűautomata hívogat minket, ennek ellenére sajnos

gőtt leledzik. A kulcs igen trükkös helyen van: ha leeresztjük a rolót (az alsó gombbal), és kinyitjuk az ablakot, ott fityeg felragasztva a sötétítő hátoldalán. A széfből egy revolver és valami maró folyadékkal teli kémcső kerül elő, továbbá egy jelentés is, ami szerint a folyadékot a terroristák használták záruk kiégetéséhez. A jelentés még sok másról is említést tesz, többek között arról, hogy Ruby szerint a terroristák rejtekhelye egy földalatti alagútban van. A jelentés tanúsága szerint Ruby előző éjszaka találkoztak a terroristákkal, de sajnos a találkozó helye nincs megemlítve.

Általános szabály minden kalandjátékban, hogy egy pajzsor sosem jön rosszul, ezért most menjünk vissza a tetőre, és próbáljuk ki a szert a korlátlan – ott, ahol meg van rongálódva. A jelentés igazat mondott: a folyadék azonnal lemára a fém, mi pedig letérhetjük a rudat. Nos, itt végeztünk is, irány a metrő.

Nézünk meg a jegyautomata képernyőjét – mint kiderül, a cetlin olvasható hely az egyik állomással egyezik. Metrő-jegyre ugyan nem lesz szükségünk, de ez nem azt jelenti, hogy nem kell a szolgáltatásért fizetnünk. A jövő metrőjárnál először meg kell mondani a viládjá-automatának, hová akarunk utazni, aztán be kell dobni az aprót, majd rá kell nyomnunk a hüvelykujjunkt a scannerre. Ezután – a bejáratoknál lévő érzékelők-nél – egyszerűen az ujjnyomatunkkal igazolhatjuk, hogy kifizettük az utat.

Egy civilizált állam metrőállomásán természetesen kötelező "bűtordarab" a hajléktalan, s ez meg is található az utazásunk célállomásán. Mivel a zordon külsőknél legfeljebb egy szamaritánus lelket



talak, szánjuk meg szerencsésen embertársunkat egy kis itókával – adjuk oda mind a vodkát, mind a sör. Az alkohol jótékony hatásának köszönhetően mindjárt megered a barátunk nyelve, s ha megmu-

## RAINBOW SIX

A hasznos és időtlen cheatok új virágkorát éljük, amire bizonyíték a kellemes kis commandősjáték is. A kódokat az Enter megnyomása után kell megadnunk:

5FINGERDISCOUNT  
AVATARGOD  
TEAMGOD  
TURNPUNCHKICK  
NOBRAINER  
CLOOHOPPER  
BIGNOGGIN  
SILENTBUTDEADLY

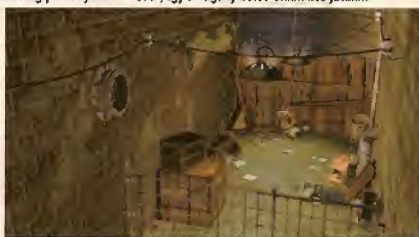
nyelven, azaz a játékos rettetőes mérges gázokat fejleszt töle FASTACTIONRESPONSETTEAM

– Újrátölti a municiót  
– God mód a játékosnál  
– God mód az egész csapatnál  
– Átkapcsolás 3D-ből 2D-s ábrázolásra  
– Kikapcsolja az AI-t  
– A játékosnak nagy keze és lába nő  
– ... erre meg igen szép vízfeje  
– A kifejezés a "szellentés" angol virág-nyelven, azaz a játékos rettenetes mérges gázokat fejleszt töle  
– Ettől az egész csapat hablevest ebédel

latjuk neki a fotónkat, elmondja, hogy látta Rubyt nemrégiben, de egy másik nővel volt. Az említett nőt ugyan nem ismeri, de azt tudja, hogy őve a Free Climax Club. A csöves – mivel látja, hogy mekkora balek a mi Joshuaunk – az információkon felül még felajánlja a fél pár görkorsolyáját is potom egy tészert. Vegyük meg!

A metrőaluljáróból kilépve mindjárt a keresett klubhoz lyukadunk ki, de az ajtónál álló figura csak klubtagokat hajlandó beengedni. Ha bemegyünk a szomszédos italboltba, egy rövid körjáratnak lehetünk tanúi: a boltos felesége állítógat patkányokat látott a pincejében, s emiatt röpített ideges. Ez igen érdekes, de inkább nézzünk a saját dolgunk után. A pult mögött megpillanthatjuk a tulaj klubkártyáját, amitől a fickó jelenleg nem hajlandó megválni – legfeljebb akkor, ha egy ritka bort hozunk neki. Mivel ilyenell nem szolgáltatunk, cselhez kell folyamodnunk. Először is másszunk át a bolt melletti kerítésen, s nyissuk fel a csatornafedelel a pajszernél. A csatornából vigyük el a patkánytetelet, és kövözzük rá a görkorsolyára. Ismét a sikátorban égeszük le a savval a pinceajtóról a lakatot, s másszunk le. Mivel a boltos felesége a pinceben takarít, őt meg el kell távolítani az útból: csak gúrsuk oda a patkányt, és máris szabadon garázdálkodhatunk. Nyissuk ki az előtérben lévő ládát, s vegyük ki belőle az értékes bort, és ezt vigyük el a boltosnak. Közben az utcán a nagy monitorokon egy közleményt olvasnak be, miszerint terrortámadás érte a metrót, s ezért ideiglenesen nem üzemel. Ez annyit jelent, hogy egyelőre itt ragadtunk. Nos, akkor adjuk vissza az italboltosnak a bort, aki nem győző ámuldozni, mert azt hitte, hogy a városban csak neki van ebből a fajtából. Nagy örömben rögtön nekünk is adja cserébe a klubkártyáját. Távozzunk, mielőtt még felfedezné a turpis-

tönkrement állatkeret egy és ugyanaz a hely, szóval kéne egy térkép a metrőalagutakról. Hugh számára ez nem gond, csak hogy valahonnan egy faxot kéne keríteni. Az állomásban van egy nyilvános fax, de sajnos olvashatatlan a hívószáma. Ha azonban jobban körülnézzük, a csöves mellett megtaláljuk a tábla lefött darabját, amit visszaszállasztva máris megvan a szám, és jöhet a fax. A tervrajz felvéve világossá válik, hogy valahogy be kéne jutnunk az alagútba. Menjünk vissza a csatornába, aminek a vége pont az állomásra torkollik. Lökjük ki a rácsot, így a vágány belső oldalához jutunk.



## KUTATÁS A TERRORISTÁK BÁZISA UTÁN

Mint hogy Joshua nem akar szénén égni a sineken, valami módot kéne találni, hogy átjussunk a túlsóoldara. A pályamunkások ötfőzójába egy kis ajtó nyílik, amiről látniuk le a lakatot. Bent nyissuk ki a szekrényeket. Az egyikben egy zsákok pillanthatunk meg, amiből számszámok és kábelek kerülnek elő, míg a másikban egy kulcs rejtezik. A vastag pancéltól is megpróbálhatjuk kinyitni, de ez nem fog sikerülni, mivel a retesz túlságosan be van rozsdásodva. A físszen szerzett csavarhúzóval operáljuk le a sinek melletti reklámtábláról az "S" logót, s ezt akasszuk rá a földön heverő vasláncra. Az így nyert kampós láncot hurkoljuk rá a magasban húzódo csövekre, amivel így könnyedén átlen-dülhetünk a vágány túlsóoldára. Az alagútban egy erőteljes biztosított ajtó látszólag áthatolhatatlan lezárja előtűnt az utat, de egy kis leleményességgel ez is megoldható. Nyissuk ki az ajtó mellett-i kapcsoló-dobozt a zsákból előlított számszámmal, majd akasszuk az alsó érintkezőre a kábeleket. Adjunk a karral áramot a kábelekbe, s az egészet hajtsuk az erőterbe... Az ajtón keresztül a régi állomásra érkezünk, ami már elég romos állapotban van. A peron végénél verjük le a hangosbemondót a pajszernikkel, az őrel keszkezetből ugyanis egy elektronágnes gúrl ki. Nézzünk szét a közeli kis kabinban is, mert egy harapógóval lehetünk gazdagabbak. A régi alagútban ugyanaz a probléma, mint az újban: át kéne kelni a túlsóoldara. Eredetileg volt egy felüljáró, ami átvette, de az állomást teljes mennyeztetéssel együtt azt is beszakadt. Szerencsére azonban az átjáró maradvékára fel-mászva egy elektromos kijelző-táblára lehetünk figyelmesek, amit már csak a kábele tart a magasban. Vágjuk el a kábelt, mire a tábla pont így esik le, hogy egy hídát képez a számunkra.

Ezzel meg is érkezünk a mesterséges állatkerthe. A bejáratnál három irányba lehet menni. A kőrső-táknak talán a bárnál (rögtön balra) kezdjük meg. A kávézó tönkrement komputerrel sajnos nem tudjuk használni, viszont elvethetünk egy sűrűdobozt az

## NAM

Jellegéből adódóan ehhez a kissé megkészt Duke Nukem-klónunkhoz is akad néhány könnyítés, amelyeket a játék közben tudunk beépíteni:

NVAGOD – Isten mód  
NVACALEB – Ugyanaz, mint az előbbi, csak két karakterrel több  
NVASHOWMAP – Megmutatja az egész térképet  
NVABLOOD – Az összes fegyver  
NVUNLOCK – Az összes zárat nyitja/csukja  
NVACLIP – Clipping, vagyis át lehet menni a falakon  
NVLEVELxyy – Szintváltás, ahol x a kívánt epizód száma, yy pedig a szinté (a 2. epizód 3. szintje például NVLEVEL203)



egyik asztalról, és egy olajozót a pultról. Mindezek mellett húzzuk el a függőnyt is, és vegyük ki mögüle a seprűt, valamint a robanékony gázal tető tartályt. A bárból Káli istennő szobrához jutunk, de ott még egyelőre semmi dolgom. Az állatkert bejáratától a balra haladó úton indulva az egyiptomi Sfinx műanyag változatát csodáljuk meg. A szobor még meg is száll, ha megkérjük rá – valaha a látogatók elgázítására volt hivatott. A tájékoztató azonban nem tart sokáig, mert valami programhiba lép fel. A hiba elhárításra a gép elmond nekünk egy belépési kódot – a gond csak az, hogy mindezt rébuszokban adja elő. A kódot az Anubis szobor alatti tárcsákkal lehet bevinni, de ez egyelőre köve hiszem, hogy bárkinek is sikerül. Inkább nézzük meg, hogy mi van a pinceajtó mögött, hiszen most már meg tudjuk olajozni a zárat. A visszatérő a sinek felett lévő láncot úgy tudjuk elérni, ha a pajzsúrunkre ráteszteljük a mágneset, és ezzel az új szerszámmal nyitunk érte. Az ajtó egy sötét szobába nyílik – még szerencse, hogy kéznel van a villanykapcsoló... Miatán konstataciók, hogy ki van égve a villanykörte, nyissuk le a sötéttség ellenére könnyen észrevehető csapóajtót. Lemászva egy csatornába lépünk, benne egy újabb ajtóval – ezt az ajtót az átlátszó elhozott kulcs nyitja. Az ajtó mögötti látnak keresztül végül az állatkert könyvtárában kötünk ki. A könyvespolcok egyik falkájában az egyiptomi kultúráról vannak írások, és itt megtalálhatjuk azt a könyvet, amiben a társaságon szereplő jelek szerepelnek. Vegyük meg el a látnak lámpából a kórt, és másszunk vissza a diszkóba. Cseréljük ki a sötét szobában kórt, mely a világosságban már jól láthatjuk, hogy egy rakthelyeségre van szó. Bár sok kácat van felhalmozva, nekünk csak az elektromos elosztó kell a jobb oldali polcra.

Most menjünk vissza a Sfinxhez, és állítsuk be a kódot – a jelek jelentését a könyvben kell keresnünk. (A gyengebéd kedvéért a megoldás: felülre kerül Ra, balra Kheper, és végül jobbra Horus.) A kód hatására megnyit ajtó mögött valamiféle biztonsági központot találunk, monitorokkal és kapcsolókkal. Váltunk át a kapcsolókat úgy, hogy mindegyik zöldet mutasson: ezzel mindenhol ki kapcsolunk az erőterekkel létrehozott falakat. Ne felejtjük ott a fülkében a mikrohallamú gyertyát, majd menjünk az egyiptomi helyszínről balra lévő őskori bemutatóhoz. Amikor megpróbálunk átkelni a függőhídon, egyszer csak egy dínó ugrál elénk. Habár csak egy mechanikus szerkezet a jószág, azért veszélyes lehet, tehát nyitjuk ki a mikrohallamú pisztolyunkat, aminek ezzel ki is merül az eleme. Kátul a barlangban egy műhely van elejtve, ahonnan egyelőre csak a jelzőfényre lesz szükségünk. Térjünk vissza Káli szobrához, s találjuk odébb a szobor talapzata mellett bokrot. Zárjuk el az előkerült csapot, majd miután elaludt a tűz a fáklyán, nyissuk ki újra. Merjünk teli a serpenyőből a süredobozt, így némi benzínhez jutunk. Az állatkertben belül már csak egyetlen helyen nem voltunk: a bejáratól jobbra felekk mozsaras szekióban. Ezen a helyen egy gyerek üldögélt valamit egy távoli kapcsolótáblán, de nem tudunk vele beszélni, mert ahhoz át kéne kelni a mozsáron. A tő mellett egy gépezetet láthatunk, ami szemléto mást a tő zslipjét hivatott működtetni. A rajta lévő panel segítségével próbáljuk meg leeresztelni a kocsos vizet. Az öreg szerkezet úgy tűnik zárlatos:

ügyködésünk eredményeként csak egy ajtó csapódik fel a szerkezet tartályán, valamint alaposan meggrázza az áram a kapcsolótáblán matató gyere-



ket – remélhetőleg azért nem halálosan. A kinyitott ajtón keresztül rakjuk a gépbe a gázal tető tartályunkat, azután öntsünk rá egy kis benzint, és robantsuk fel az egészét a jelzőlámpával. Miközben Joshua hasra vágja magát a detonáció elől, sikerül szétzúdnia a belső szerszám lapuló minicomot – ezzel tehát a Hugh-val való kommunikációról le is mondhatunk. Viszont végre lefojt a víz, s megnezhetjük a gyereket. Szerencsére csak elalult, szóval hősünk lelkiismeretfurdalás nélkül kurtítja át a kezéből egy távirányítót sikerül kiszednie. Ezt a távirányítót az őskori barlangban tudjuk használni: csak rá kell irányítanunk az ottani ketrec kapcsolójára, mire egy lifttal nyílik ki. Egy hangárba jutunk, benne egy repülővel. Kutassuk át a bal szélen heverő ládat, amiből egy teleszkópos kart vehetünk ki. Kutakodjunk tovább, amíg egy hologram-kivetítő is előkerül. Látszólag nincs másik ajtó tovább, szóval a szerelőliffel irány a csarnok tetejére. A plafonon lévő gombbal nyissuk ki a tetőtő csapóajtóját, és másszunk fel. Joshua bosszankodva konstataja, hogy bezárult mögötte az ajtó, és a tetőn nincs másik kapcsoló. A saját csapadankból a következőképp szabadulhatunk. Kezdek nyissunk be – a pajzsúrral – a tetőn lévő épületbe, ami úgy tűnik, valamiféle generátornak ad otthont. Egy oxigén és egy hidrogén palackból csövek futnak egy keverő gépezetbe, s onnan tovább. Mielőtt bármit is csinálnánk, zárjuk el a gázt a karral. Ezután a továbbvezető csövet lazítsuk meg a fogóval, és hajlítsuk el. Így a cső vége pont az ablakhoz fog kerülni, s most már újra kinyithatjuk a gázt. Menjünk ki és vegyük fel a földön heverő slag véget, amit erősitünk rá az ablaknál kikan-dáláló csőre. Ezzel kész is a lángvagyó: csak be-hajrjuk a szikrákat hányó minicomot a csapóajtó zárjára, és gyújtjuk be vele az alkalmi eszközt. A köz nyelvet sikerül átvenni, de emellett sikerül működésbe hoznunk a lüszlőzt is, aminek a szenzora befőről pont a zár mellett left felszerelve. Az apró malor azonban szerencsésen végződik, mivel a riasztásra érkező terroristák csak a berendezés hiányának véli az esetet, és anélkül kapcsolja ki a riasztást, hogy felnézzen a szenzorhoz. Hősünk így páholyból figyelheti meg, hol is van az a titkos ajtó, amin keresztül az őr bejött, miután távozott. A figura hanyagsága miatt ráadásul nyílvá maradt a riasztó berendezés kapcsolódobozba, s még egy gyufaszálhoz is hozzáegyet minket, amit kifelé menet ejt el. Nyissuk hát ki a kapcsolódobozt, és szereljük szét a csosvarhúzóinkkal. Szedjük le a vezetéket a doboz földeléséről, és erősitük rá a fázis csavarjára, majd szereljük vissza a fedőlapot. Ezzel egy csapdát készítünk az őrk számára. Már

csak újra meg kell szőialtattunk a riasztót, hogy először használjuk a seprűt a gyufát, majd az így nyert fáklyával pörköljük meg a szenzort... Egy őrel kevesebb, és ráadásul a rejte-kajto is nyitva maradt.

Az ajtó keresztül egy másik őrhőz jutunk, a szobát azonban egy rács választja ketté. Hogy kicsaljuk a pasast a "kalitkájából", a hologram-kivetítő fogjuk bevetni. A kivetítő daga ugyan nem de az ajtó melletti konnektorba, de az elosztóval könnyedén áthidalhatjuk a problémát. Miatán bekapcsolunk az áram alá helyezett

projektort, a balga őr azt hiszi, hogy a társa szőkozik vele, és gyanútanul meg a vetítőhöz, nem sejtve, hogy Joshua a közelben rejtezik... Visszajárj az át aletl terrorista szeiből – egy lézer-pisztollyal és egy kis kulcsal leszünk gazdagod-bak. Menjünk tovább a lifttel, mi egy terembe érkezünk, ahol már különleges biztosítási ajtók vannak. Nyissuk ki a teremben található asztal fiókját, így már biztonsági kártyánk is lesz. Ez azonban még édeskevés, ugyanis az ajtókat szemle-nél-lelapogató zarákkal látták el. Valahogy ezeket tehát ki kéne kapcsolni. Nézzünk be a terem falán árvalódó kög mögé, s vegyük ki mögüle a papírt. Olvassuk el a feljegyzést, ami egy fekete-fehére színkódott tartalmaz. Jegyezzük meg, hogy mi-lyen sorrendben sőtetednek a szikre négyzetek. Menjünk vissza az őrk szobájába, és nyissuk ki a falon a panelt. Minthogy zárva van, használjuk a lézerpisztolyt. Helyezzük be a biztonsági kártyánkat a panelbe, és üssük be a papírról leolvasott



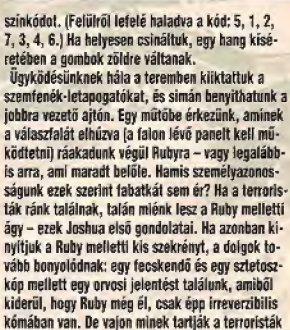
szinkódott. (Fejűről lefelé haladva a kód: 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6.) Ha helyesen csinálunk, egy hang kíséretében a gombok zöldre váltanak.

Ügyködésünknek hála a teremben kiiktattak a szemfényké-lapogatókat, és simán benyithatunk a jobbra vezető ajtón. Egy műtőbe érkezünk, aminek a válaszfaltól elhúzza (a falon lévő panelt kell működtetni) ráakadunk végül Rubyra – vagy legalább is arra, ami maradt belőle. Hamis személyazonosságunk ezek szerint fatáskát sem ér? Ha a terroristák tényleg találnak, talán miénk lesz a Ruby melletti ágy – ezek Joshua első gondolatai. Ha azonban ki-nyitjuk a Ruby melletti kis szekrényt, a dolgok to-vább bonyolodnak: egy fecskeendő és egy sztetoszkóp mellett egy orvosi jelentést találunk, amiből kiderül, hogy Ruby még él, csak épp irreverzibilis kómában van. De vajon miénk tartják a terroristák életében, ha egyszer előtte le-lőtték? Menjünk vissza a másik ajtóhoz, és hallgatózzunk a sztetoszkóppal. Eva Tompson hangját hallhatjuk, amint egy Al nevű fickóval beszélget. Egész érdekes dolgokat mon-danak: a főhadiszállásuk az előző éjszaka megtámadtak, amit ugyebár Martens vala-hogy előlejtett nekünk meg-említeni. (Ahol most vagyunk,

gyakorolt hatását vizsgáljuk. A kálváriájuk akkor kezdődött, amikor egy bizonyos Moreau nevű tudós VST projektjét kezdték el vizsgálni. Visel Moreau virtuális környezet építésével foglalkozott, és a munkáját a Genesis támogatja, meghozza Martensen keresztül. A tudós azonban néhány hete elhun-t. Costa Rica partjainál egy szénmé égettől elhalt ve-tett partra a víz – a rendőrség azzal zárta le az ügyet, hogy minden bizonnyal Moreau teteme volt. Eközben Markus Sanders, egy cyber-lőr specialista – amikor egy Moreau által kénem teremtő speci-al-parkban lett látogatást – ráakadt a titokzatos VST projektre. Innenlő fordultak rosszra a dolgok. Mi-vél a rendőrség – valami belső intézkedés hatására – nem nyomozott tovább a Genesissel, a kutatók megalakították a saját kis szervezetüket az így ki-vizsgálására. A Martens által irányított támadások miatt azonban nem tudtak előbbre haladni: elpusztították az eszközeik jelentős hányadát, és a leg-jobb embereiket is. Markus Sanders akkor kapott találatot, amikor épp a cyber-terben volt; halála előtt azért még annyit elmondott: "nincs visszave-rőds a tükrön". Hogy ez mit jelent? Nos, ennek kiderítésére csatlakozik Joshua a cyber-térhez.

## A CYBER-TÉRBEN

Moreau vídamparkja valóban elég abszurd, mond-hatni lehetek. A cyber-térben az egy nagyon hasznos eszközök, a pozícionál: ebbe a gépbe bármelyik helyszínt koordinátáit betáplálhatjuk, s így lerövidíthetjük a máskálást. A kezdő helyszínt már be is van ütve. Nos, akkor menjünk be az út-vesztőbe, és keressük meg a kutat, amiben egy ezüstpézt rejtezik, továbbá a csontvázat is, ami- nek pedig az azbeszt-ruháját ta-lalajdonítsuk el. Visszatérve a be-járatához balra a kastély mellett egy erősség tesztelő játeket ta-lálunk, amit próbálunk ki – utá-na vegyük fel az eltűrt kalapá-csot. Ezzel menjünk a felkarú rablóhoz, és törjük le vele a gép tetején lévő kög lábát, ami így lelokkolja az egyik tárcsát. A most bedobjuk a pénzünket (a nyitlással kell), és megajtszuk a tétet, öt tallérrel leszünk gaz-dagabbak. Vegyük ki a pénzt, és menjünk a kas-télyhoz. A "libegőt" egyelőre nem tudjuk haszná-lni, mert az indítógombja bent van a kis házban. Menjünk le a ház pincéjébe, s a kazánból erőssünk ki egy kög azt öt diálkódú óráspókra. A kazán csapja túzfóró, ezért csak a ruhával lehet megfogni. Miatán a pok eláttakardott, a földről egy kis sarat, a falról pedig egy kis salétromot vehe-tünk fel. A sárral menjünk a céllövőidőhez, és do-buk rá a célpontok fútozásgájlára – így leállítjuk. Most már bedobhatjuk az öt tallért, és megkálha-tunk fűvöldözni. A 100%-os teljesítmény jutalma a távirányítási baba. Irány a kis ház, ahol nyissuk ki az asztal bal oldali fiókját, és vegyük ki belőle a gyufát. Ezután húzzuk ki a jobb oldali fiókot is, és tegyük bele a bábát, ami így pont a fűvöldé nyomó-gombjára fog ráútni. Már csak be kell állnunk a



gagabbak. Vegyük ki a pénzt, és menjünk a kas-télyhoz. A "libegőt" egyelőre nem tudjuk haszná-lni, mert az indítógombja bent van a kis házban. Menjünk le a ház pincéjébe, s a kazánból erőssünk ki egy kög azt öt diálkódú óráspókra. A kazán csapja túzfóró, ezért csak a ruhával lehet megfogni. Miatán a pok eláttakardott, a földről egy kis sarat, a falról pedig egy kis salétromot vehe-tünk fel. A sárral menjünk a céllövőidőhez, és do-buk rá a célpontok fútozásgájlára – így leállítjuk. Most már bedobhatjuk az öt tallért, és megkálha-tunk fűvöldözni. A 100%-os teljesítmény jutalma a távirányítási baba. Irány a kis ház, ahol nyissuk ki az asztal bal oldali fiókját, és vegyük ki belőle a gyufát. Ezután húzzuk ki a jobb oldali fiókot is, és tegyük bele a bábát, ami így pont a fűvöldé nyomó-gombjára fog ráútni. Már csak be kell állnunk a

## WRECKIN' CREW

A jopóta kis comics-szerű autóverseny-utánzatot ugyan nem teszteltük a nyáron (bár lehet, hogy egyszer még sort kerítünk rá), de azért talán jól jön majd egyeseknek. A cheateket a főmenüből elérhető opció képernyőn tudjuk megadni:

GIMMEALL  
KEYFOUND  
CINEMAON  
KARTSON  
RESETAP

– Az összes pálya és autó (RESETALL-ra visszaáll)  
– Az összes kulcs (RESETKEY vissza)  
– Az összes fűtőbejátszás (RESETFMV vissza)  
– Gokartokkal lehet versenyezni (KARTSOFF kikapcsolja)  
– Törli az összes kórdíot

az csak egy bűvhőly.) A beszélgetésükéből úgy tűnik, mintha kö nem is a terroristák, hanem az áldozatok lennének. Mivel kiderül, hogy még nem gyánakzanak rák, sőt éppenhogy szükségük lenne rák, Joshua úgy dönt, benyil hozzájuk.

Al ugyan egy cseppet sem bízik bennünk, de végül Eva tanácsára hajlandó elfogadni az együttműködésünket. Állításuk szerint kö nem terroristák, hanem kutatók, akik a cyber-tér emberi elmére

ketreche, és megnyomunk a távirányítón. A várkértől három irányba mehetünk. Először talán az alkímisták szentélyébe nézzünk be, ahol megtalálhatjuk a Sanders által emlegetett tükröt. Elég nagy tükrő: a keretből egy víz csorgozik egy edénybe. Az asztalon egy feljegyzés utal rá, mit kell csinálni vele: a Styx ködjét kéne rábocsátani. A szobában ezen kívül találhatunk még egy kis rudat a tükrő mellett, továbbá állatát és egy üvegscse ként a pol-



## X-COM: INTERCEPTOR

Az elődrel csöppet sem emlékeztető, de azért igen kellemeskedő negyedik X-COM-ban a cheateket a Ctrl+E megnyomása után adhatjuk meg:

BATTLEHEAT  
CANTTOUCHTHIS  
FILLERUP  
KNOWITALL  
PAYDAY  
QUICKBASE

- Bekapcsolja az összes cheatet a fülkében
- Láthatatlanság
- Végtelen hatótáv az űrhajónak
- Az összes katasztrofális eredmény
- Fizetési nap, azaz egy kalap pénz
- Minden bázis azonnal megépül

con. Nos, akkor térjünk rá a Styx kódjére. Menjünk el a templomba, ahol térjünk le a falról a fállyát, és vegyük fel a koponyát – s ha már itt vagyunk, egy kis szénport is vegyünk el az edényből. A koponyát rakjuk le a tükör alatti kőre, ami azt eredményezi, hogy elől a víz. Állítsuk a koponyára a fállyát, és gyűjtsük meg a gyufát. Namasosan felizzik az edény, s ha odébbigugrik a koponyát, a megerező vizsgárat hirtelen egy nagy gödfehérvé változik. A gőz hatására láthatóvá válik a tükörön Sanders írása: 7, 8, 4, 5. Ezt a kódot a várteremben, a

tusban találhatjuk, ám a kinyírásához ezüst golyóra lesz szükség. Menjünk az erőgéphez, amit ezúttal a buzogánnyal vegyünk igénybe. Az irratlan erejű ütéstől lerepül a csengő, ami mostantól fogva üntőformaként fog szolgálni. A laborintusban keressük meg a láva-kutat és tegyük bele a csengőt. Dobjuk az edénybe először az ezüstpénzüket, majd a pisztolygolyót, s az egészet borítsuk ki a ruhadarab segítségével. Vegyük fel az ezüst bevonatú golyót, és lássunk hozzá a puskapor készítésének. Keverjük össze a szénport, a kén, és a salétomot. Mindent öntsük a pisztolyba, majd a golyóról se feledkezzünk meg. Most már semmi sem mentheti meg szerencsétlen farkasember életét. A kifolyt vért abba az üvegbe gyűjtsük be, amiben azelőtt a kén volt. A vörrel térjünk be Martens tet-szetős irodájába, ahol kutassunk egy kicsit. A fiókban egy diát találunk, amit vetítsünk ki a tárgyalóteremben. A látszólag értelmetlen piros rovások

valójában digitális számok, egészen pontosan a számjegyek inverzét láthatjuk. (Ennek megfelelően a szám: 562396.) Ezt a számot üssük be belépési kódnak Martens számítógépén, mire hősünk Martens és a Genesis feje közötti levelezést kezdő áttanulmányozni. A levelekből kiderül, hogy minden mögött Martens áll. Ruby közölte vele a "ter-

meridiánkörön kell bevinünk. Mutatónak a kis rudat használnák. A kód nyomán egy rejtekező nyílik meg, benne egy könyvvel. A könyv nem más, mint Moreau naplója. Megtudhatjuk belőle a VST projekt eddigi menetét: a kezdeti sikerek után sajnos kiderült, hogy a folyamat néhány héten belül súlyos sérüléseket okoz az emberi agynak. Hugh Martens azonban nem hagyta annyiban a dolgot, és a Genesis segítségével pénzelte a tudóst. Az utolsó oldalak tanúsága szerint a projekt még ma sincs kész, de mivel a befektetett hatalmas összegek miatt Martens már nagyon akarja az eredményt, folyamatosan kísérleteznek emberekben. Kísérleti nyulaknak rabokat használnak a Rocas Perdida nevi börtönszigeten. Mivel Moreau hiába tiltakozott a kísérletek ellen, a tudós azt tervezte, hogy megszökik és kitalál mindent a hatóságoknak. Tudta, hogy ezzel a tervvel az élete veszélybe kerül, ezért rejtette el a naplóját át a kastélyban. Á mi Hugh barátunk ezek szerint egy gyilkos áruló? A napló végén alá van húzva Hugh virtuális irodájának a címe – Joshua nem habozik, s azonnal betáplálja a koordinátáit.

Martens szerencsére nincs bent az irodában, a titkárnőt pedig könnyű elintézni: csak egy kis atlatot kell rakni a csokládájába. A titkárnő előtti gombbal nyissuk ki az ajtót, melyen keresztül egy konferencia terembe jutunk. Tovább sajnos nem tudunk menni, mert Martens ajtaján egy erősebb zár van. Sebaj, az alkímisták szobájában olvashatunk valamit a farkasemberek maró hatású véré-ről. Vigyük el az irodából a régi pisztolyt és a pán-cél mellől a buzogányt. A farkasembert a labirin-

valójában digitális számok, egészen pontosan a számjegyek inverzét láthatjuk. (Ennek megfelelően a szám: 562396.) Ezt a számot üssük be belépési kódnak Martens számítógépén, mire hősünk Martens és a Genesis feje közötti levelezést kezdő áttanulmányozni. A levelekből kiderül, hogy minden mögött Martens áll. Ruby közölte vele a "ter-



roristák" rejtekhelyét, ennek ellenére nem nagyon sajnálja, hogy a támadásban az ügynöke is odaveszett – egy tanúval kevesebb. Ennél is meglepőbb azonban, amit Joshua ír. Elmondja, hogy a sikeres támadás után minket már csak a biztonság kedvéért bérrelt fel, majd a feltétlen hűségünk kapcsán elmostondírozik azon, hogy vajon mi lenne, ha megtudná hősünk, hogy amikor annak idején megmentette őt a tüzhataltól, valójában csak egy kábítószerrel megrakott gépet akart megmenteni, s az egész pusztító véletlen egybeesés volt... A levelezés végén Martens megemlíti, hogy a következő napon a börtönszigeten fog tartózkodni.



Most már tudjuk, hol rejtőzik – Joshua tehát kitép a cyber-térből, s új szövetségeseivel együtt elrepül Rocas Perdida-ba.

### A BÖRTÖN-SZIGET

A szigeten hősünk külválnak. Nekünk egy csatornán keresztül kell behatolnunk a bázisra, majd bentről hatástalanítanunk kell a többiek számára az elektromos kerítést egy másik szekció felé. Mivel a csatorna nyílása előtt piranhák tanyáznak, előbb el kéné őket terelni. A homokos parlon aszunk ki egy teknősbékatőjást, és ezt vigyük el az elektromos kerítés alatt tekergő kigyónak. Amikor szerencsétlen állat eljön a kerítés mellé, lövünk bele, majd a tetemet a teleszkópos karral emeljük ki a biztonsági kamera látószögéből. Menjünk vissza a rács-hoz, és lövünk le a lakatot. Ezután dobjuk be a kigyót a halaknak, és gyorsan siessünk a csatornába. Az épület mosodájában kötünk ki. Kint a folyosón egy ör zenét hallgat – mivel idő közben a lézerpisztoly lemerült, kénytelenek vagyunk csapdát állítani neki. A ruhák mögött előkerül a mosószer keverék hozzá a vödör vízhez, s ezzel locsoljuk meg a létrát, amin feljöttünk.

Most húzzuk vissza a rácsot (ami ennek ellenére labilis marad), dobjuk be a sörös és olajos flakonunkat a mosógépbe, és indítsuk el. A zajra felfigyel az őrvészter. Vegyük ki a nyitva hagyott ajtóból a kulccsomót, és menjünk el a folyosón jobbra, az asztalhoz. Az ablak alatt nyissuk ki a csavarhúzókkal a panelet.

Megvan amit keresünk, de sajnos több vezeték is van. Joshua a rádiós karóráján keresztül küldi a többiekkel dolgot, de AI csak annyit tud mondani, hogy muszáj megtalálni a megfelelő vezetéket. A kulccsal nyissuk ki a börtönréshez vezető ajtót, és nézzük be a 2-es cellába. Az elgyötört Moreau professzorra találunk rá – szerencsére még él. Beszélgetünk el vele az épületben található kódolt ajtókról. A laboratórium kódját ismeri, de sajnos csak hallásból. Sebaj, vegyük fel az őrv asztaláról a videokamerát, és rögzítsük vele a gombok hangját. A felvettelt vigyük vis-

bejutniuk az épületbe. Már éppen rákadek valami kódra az egyik irodában, amikor megjelenik Martens, és hidegvérrel lelévi AI-t. Évát pedig a későbbi kísérleteihez börtönbe zárja. Miután a rádiókon keresztül mindezt végighallgattuk, nyissuk ki a beegszobát, aminek az ablakából átszólhatunk Evának. Sajnos a cellák elé őrt állítottak be, szóval csak az ablakon keresztül tarthatjuk a kapcsolatot. A beegszobából le van választva egy rész, ám a rácson keresztül hozzáférhetünk egy köpenyhez, és egy gázpalackhoz. Kutassuk át a köpenyt, aminek a zsebeiből egy hőmérő, és némi fogszelvény kerül elő. Hirtelen ötéttől vezérelve szereljük össze a következőket: szivjunk fel a nyugtatóból egy halálos dózist a fenskedőbe, s erre kössük rá a fogszelvényt. Ezután fújjuk fel a



gumikesztyűt a palackkal, és kössük rá a lufira a tűt. Ha készen vagyunk, küldjük át a "csomagot" Evának. A csel bejön: miután Eva odacsallja az őrt a cellához, az megkapja az injekciót, és holtan rogyik össze. Most már nyugodtan odamehetünk, és elvehetjük az őrv fegyverét. Kérjük el Évától a megszerzett kódot, ami azonban első ránézésre bizony csak néhány krikzkraksznak tűnik. Szerencsére viszont a papíron mindkét kódos ajtó jelölve van, így a 4-es, a 6-os, és a 7-es számjegyeket könnyedén be tudjuk helyettesíteni. A többi labor tábláján lévő képlettel lehet kiszámolni, szóval a kód feltörése már csak szintizista matematika. (A gyengébb matematikus kedvéért: 958320.) Ezt a számot immár csak be kell ütnünk a cellákkal szemközti ajtón, és végre elhagyhatjuk a minden hajjal megkent Martens grabancát, azaz pontot tehetünk az ügy végére.

A helyszínen bőven van bizonyíték Martens ellen – szóval nekünk már csak a rendőrséget kell hívni, mielőtt még a Genesis morcos "takarítói" megérkeznének...



## DOMINION

Az Ion Storm első Eidosos játéka ugyan kissé közepesre sikeredett, de azért el lehet lenni vele egy darabig. Különösen akkor, ha megnyomjuk az Entert, és megadjuk az alábbiakat:

COMBUSTION  
INFRARED  
LUSHEE  
ZIPPER

- Megül az összes ellenséget
- Megmutatja az egész térképet
- Plusz nyersanyag
- Felgyorsítja az összes egységet



Hát ez disznóság! Nem az illusztrációra gondoltok, hanem arra, hogy nem vettem be Moszkvát, amíg az Aktuálistát elváltam ideig. (Kijevet viszont igen, ha ez vizsgálat – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy azt is csak 64-emulátoron a Raid over Moscowban. Mindegy, mindig is fényes páncélm volt a fair play közismert jelszava: "A győzelem a fontos, nem a részvétel!" – vagy valami ilyesmi.) Ha rögtön itt kezdted olvasni az újságot, akkor az teljesen szabálytalan – tessék azonnal visszamenni az elejére! Szóval ott hagytuk abba az elején, hogy tartozom egy hosszú mesével. Egyszer volt, hol nem volt... Kém, hagyjuk inkább ezt a konzervatív intrót, szolgáljon alapul inkább egy levélke, amellyel egyben meg is kezdjük postaládjánk e havi tartalmának szemeztetését:

### "... HON KÉSÉI AZ ÉN NYOMLÁSBAN?"

Sziasztok!

Előre is bocs, de panaszlevél következik. Tehát: idézet a VIII. évfolyam 10. számából (1997. október), 44. oldal, 4. hasáb 3. bekezdés (6. pont)

"... az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-ére fogjuk előhozni ..."

Hm, hm, ma éppen tizenkilencedike van és melleleg szombat. Az újság még mindig nem jött meg, és most már hétfőig (21.-el!) nem is fog, az tuti. Szeptember van, tehát nem a dupla szám előtt állunk. Ásszem egyicipit talán késtek nem? Az első pár szám (az említettől kezdve) még úgy ahogy időben jelent meg, aztán szépen mindig elcsúszott 1-2 napot. Ha így folytatják akkor jövőre a szeptemberi szám október elején fog megjelenni. Nem kóser. Nemde?

Na sebj, maradok hűséges olvasótok: Csabee

No igen. Való igaz, hogy ezt állítottam. Az is való igaz, hogy megvolt rá az okom. (Pár műhelytitok következik.) Ez pedig nem volt más, mint az az apróság, hogy egy havilapnak illik lennie egy éves megjelenési ütemtervnek. Illetve nem illik, hanem muszáj, különben nem kötnék veled szerződést a hírlapterjesztők, vagy más kategóriába sorolnak, és még a jelenleginél is húzósabb pénz dhajtának zsebre vágni a fogyasztói árba. Tehát nekem volt egy ilyen ütemezésem, azért mertem ilyen felelőtlen kijelentéseket tenni. A probléma ott kezdődött, hogy a hozzánk hasonlóan föld-hőzragadt offline magazinok sokszorosításra szorultak, és ezt a nemes feladatot holmi nyomda nevű intézmények végzik. A dolog úgy történik, hogy a terjesztőkkel kötött megállapodás alapján megjelölöd az időpontot, amikor be kell nekik szállítani a brand new 576-ot – ebből ők pedig kiszámolják, hogy én mikor adjam le nekik az anyagot. Az, hogy irreálisan magas átfutási időket találtak ki (a ténylegesen szükséges idő 3-4 szeresét), meg hagyják az hogy, állandó jelleggel arra hívatkoztak hogy a leadással késtem 1-2 napot (többet soha!), már nem igazán hagyják, mert ilyen átfutási idővel azért meg kellett volna befelelni a határidőkre – de jó, készenek ők is 1-2 napot, az nem oszt-nem szoroz; a laikus szemmel is nyilvánvaló minőségési problémák, már végérvényesen nem hagyják (a szakértő szemek néha

nem is látták, mert azonnal könnybe lábadtak), de nem szeretünk körbe-körbe szalagálni a nyomdák között, és így ezt a békát is lenyeltük egy párszor. A gond ott kezdődött, hogy ez a kiváló nyomda állami vállalat volt, amit privatizáltak, és az új tulajdonos decemberben át is vette nagyszerű örökét. Az "állami vállalat" és a "privatizáció" szó általános gyakorlati jelentésével nyilván tisztában van mindenki, ha nem, akkor rávilágítanék: az előbbieken említett intézmény-nél dolgozva ugyan nem munkaköri kötelesség, de mindenképpen lehetőség, hogy az ember a mozgatható dolgokat magánál helyezze biztonságba (ezt a tevékenységet a BTK különös része ugyan sokkal egyszerűbben definiálja, de ezt most hagyjuk). Nyilván az a gondolat vezérli a t. dolgozót (tisztelőt a kivételnek), hogy az államnak ugyebár MÁR nincs szüksége egy adott darabra, új tulajdonos pedig MEG nincs – hejho, let's go! Na, amikor egy ilyen új tulajdonos kerül nyeregbe, akkor két eshetőség előtt áll: vagy folytatja jeles szereményének amortizálását a teljes csődig, avagy némi tökeinjekcióval megpróbálja gatyába rázni a gyengélkedő vállalkozást. Utóbbira szóban ugyan rengeteg szép utalás történt – tettben semmi, ami aztán odáig fajult, hogy már fizikailag sem voltak képesek kinyomni az 576-ot, nem lévén min. Így tehát kiadogatták egyéb nyomdáknak bér munkába, akik aztán kinyomták akkor, amikor épp jölessék nekik. Én hűséges kis pincsikutyaként követtem állandóan a helyi termelési igazgatót, hogy ugyan mikor lesz már újság, de ő rendszerint a "majd" szócskával határozta meg a pontos időt, ami ugyebár meglehetősen tág fogalom, és egy havilapnál nem igazán elfogadható. A legjobb tényleg a szeptemberi műsoruk volt, amikor – hivatkozva az én ún. kétnapos késésemre – ők 2 HETET késtek (igaz, hogy akkor már Walther von der Vogelweidéra és Abraham Lincolnra is hívatkoztak). Egyébként pont ugyanígy járt Martin is az októberi Konzollal. Ekkor telt be végérvényesen a pohár, és a Zrínyi Nyomdával kapcsolatainkat – már csak a nevéből is kiindulva, bár nem tudom melyik neves hazánkfiáról kapták – a következő három alternatívával rendezhettük:

a./ kirohanunk belőle, tekintet nélkül a veszteségekre;

b./ beadunk nekik egy-két kanál az török áfium ellen való orvosságot;

c./ küldjük a vadkant.

Az a/-t választottuk. Nemcsak azért mert békés természeti emberkéek vagyunk, hanem azért, mert a mai gyógyszerárak mellett semmiféle orvosságot nem osztogatunk, azonkívül állapotbarátok is vagyunk. Ez az 576 Kbyte már egy másik nyomdában készül, akik – nyomdától meglehetősen szokatlan módon – rendelkeznek nyomógépekkel, és esetleg meg is csinálják időre. Amit most olvasol, az a Comptairen már hozzáférhető volt. A novemberi 576 pedig 11. hó 11-én fog megjelenni Budapesten (vidéken egy-két nappal később, ha nem jön közebe egy hétvége.) Erre akár fogadtathunk is: ha eltaláljam, akkor mindenki, aki ezt most olvassa, elfizet egy évre (november 20-ig még kedvezményesen megtehetők; aki kiváló ízlésről tanúbizonyságot téve, ezt már megtette, an-

nak természetesen nem szükséges – nekí elég lesz egy további fél év is ;) ) – ha nem találtam el, akkor én fizetek elő egy évre. Korrekt?

(Bocs, ha egy kicsit hosszúra nyújtottam volna, az újsággal kapcsolatos bürokráciát illetve technikai kérdéseket taglalo mesét, de azért ezt a szeptemberi matort illet megmagyarázni.)

### MELEK

Hali CoVboy!

Bele is kezdek. (Ez

az! Ne köntörfa-

lazzunk!) Másfél

éve veszem az

576-ot, de

még soha

nem láttam

olyat, hogy

valamilyen

játék

100%-ot

kapott

volna. Mi-

ért van

ez? Talán

ilyen gyat-

rák szá-

motokra a

játékok?

De a java-

tokra le-

gyen írva,

hogy renge-

teg 90-est

kiosztotok.

Remélem be-

teszed a leve-

lem, ahogy

egy kollegám

mondta – par-

dön: írta – már

csak a bélyeg ke-

vőért is.

Bubu, Marcali

Ui.: Miért vagy CoV-

boy?

Hm. Érdekes kértés.

Szerintem elvből nem

szabad 100%-ot adni egy

játékra. Nem azért, mert

nem férne ki az értékelő-

ben (bár azért is!), hanem

sokkal inkább azon okból,

hogy ha lenne egyszer egy

100%-os játék, akkor utána

már nem lenne értelme játé-

kot írni, nemde?! A sok 90-es

meg tán azért lehet, mert ha

tökéletes játék nincs is, azért

előg sok NAGYON JÓ van, leg-

alábbis a maga kategóriájá-

ban. (Most mindenki láthatja,

hogy hogyan lehet megspó-

rolni egy helyeget. Az eljárás

egyébként szabadalmaztatva

van, jogdíjköteles.)

U.i.: Nem tudom, miért vagyok

CoVboy. Talán elhúzódo személyiség-

zavarom lehet az oka, de momentán

sajnos személyi költségvetésem nem

bír el egy pszichológust is. De te

egyébként nyugodtan szólíthatasz Maci

Lacinak is, kedves Bubu! Te egyébként

miért vagy Bubu? Mit keresel

Marcaliban? Nem követtél te már en-

gem valamikor a Yellowstone Park-

ban?! (Paranoias is vagyok.)

### NOSTALGIAHULLÁM

Csavesz CoVboy! Legyek én az egyik első, aki kijelenti, hogy a stábfotót NEM kellett volna megjelentetni. (Köszönöm szépen.) Akkor mindenkinek megmaradt volna a kép, amit lefestett magáról rólatok. Bár engem főleg Te érdekeltél. (megleg üdvözléttel :) Na, innentől kezdve NE





tegyél be az újságba, mert úgyis mindenki azt fogja hinni, hogy magadnak írtad (sajna nincs hosszú í-m) **(Fel a fejfel, nekem van, és nem sajnálom tőled.)** a levelet. Szóval én Téged egy Dr. Martens bakancs sörívó rónaköllelnek képzeltelek el, ahogyan Gétó annak idején le-rajzolta, de ezekből semmi sem látszik a képeken. Igen! Nem család, nem árnítás,

már eltölt a nosztalgia... **(HÚSZON TÚL? Nekem – mint gyakorló ökövölletnek – akkor már rég a születésem előtti időkről kene ábrándozni!)** Na, elég lesz ebből, mert még megalakított a CoVboy Fun Clubot. Amint olvasom, mostanában divat valamilyen képet küldeni, úgyhogy én is elküldöm a kedvenc rajzfilmfigurámat, remélem mego, oppá, megörülök neki. **(Mego, oppá, megörültem neki.)** További jó "munkát"

Üdv: Nagyó, Vajdaság, Zenta  
P.S.: nincs szükség egy jó tollú tesztlőre, újságírói múlttal? Lete-



van még, aki emlékszik a régi szép időkre, amikor az volt a sláger, hogy "minek vegyem az 576-ot, amikor ott van a COMMODORE VILÁGI!" (A másik sláger meg ennek a fordítottja volt, de csak azért mert akkor még csak két játékkal foglalkoztunk újság volt. Most van több is, bővült a slágerlista is. A levelezésben napjában meghallgatók 3-4-et.) Bizony, az újság hangulatát azóta sem felejtettem el, derűsös nosztalgiaival gondolok rá. Derűsen, mert ha előveszem a kiadott összes levelezést, még ma is a röhögőgörös kerülget. És búsán, mert a levelelkelt végén a "találkozunk 5 év múlva" felirat szerepel, amiből sajna nem lett sem-

mi... No, mindegy, a Föld azért egy kis szünet után tovább forgott, megjelentél itt is, és feldobtat az újság hangulatát. **(Akkor miért mondd, hogy nem lett semmi a "találkozunk 5 év múlva"-ból? Azt nem mondtam, hogy hol találkoztunk.)** Sajnos előfizetni nem tudok rá, de bizonyos személyeknek hála, havonta sikerül hozzájutnom. A lapról nincs mit mondanom, itt a XXI. század küszöbén állik is, hogy így nézzen ki. A sok hallu-láció meg már előttem megírták. Ahogy nézem, ebből is egy kisebb "megalevél" lett. A többi levélhez képest legalábbis. Vagy direkt válogatod ki a legrövidebbeket? **(Természetesen. Virágözök minden virág!)** A kaktusz is.) Esetleg szeddes kisebb betűkkel a levorvot, hogy beférjenek :) mint valaha abban a bizonyos másikk újságban. Híába, itt húszon túl

gondoljátok, hogy hányan veszik itt is az 576-ot. **(Hányan?)** Akkor megmondom. Sokan. **(Az jó. Csak tudnám, hogy kerül oda?)** Lehet, hogy Alaszkában is lehet kapni? Bár miért éppen Alaszkában? Na pá!

A levél egyrészt azért van itt, hogy szíves érdeklődésükre mindazok válaszát kapjanak, akik nevem eredete felől érdeklődnek folyamatosan. (Bár mintha ezt egy párszor már kifejtettem volna, de átvethetjük még néhányszor.) Régen **(NAGYON régen)** a fentebb említett újságban szintén postai vészmádr voltam (szintén többek között), csalhatatlan jelek azt mutatták, hogy himnusz vagyok – az újság rövidítéséből és ez utóból tényleg sikerült ezt a nevet fabrikálni. Keresztapámban saját magamat tisztelhetem, és ez még tartó szoros családi köteléket jelent velem. Az újság egyébként már régen megszűnt, de én még sokkal régebben megszűntem ott. A Vajdaságba meg szolid vizsgáztalásként ízenem az alábbiakat:

a./ Ne csüggedj el a stábfotótól: az ál-mom mindig sokkal szebbek, mint a valóság;

b./ A Martensem még megvan, de a stábfotó jólusban készült, és az akkortájt dúló klímában szerintem nem egészen egészséges viselet – különös tekintettel a leházása utáni pillanatokra;

c./ Felesleges a múlton nosztalgizálni. Gondolj arra, hogy újabb tíz év múlva milyen marháknak tartod majd magad, hogy nem jöttél rá arra, hogy azok a bizonyos "régis szép idők" az épp' most van.

PS: A lakás és a fizetség még rendben lenne. Letelepedésit viszont jelenlegi állampolgárságra való tekintettel nem adhatok, mert a kiváló kisjűgök azonnali hatállyal hadat üzenének a XIII. Kerületnek "illegális szerbátültetés" ürügyén.

## ÉZ AZ ARC LESZ A VÉDŐ...

Hello CoVBoy! Én vagyok az, a múltkor kérdéze-felelek játék győztese, 10000000 X KÖÖSSZZZ, hogy betétlél. Most azonban valami tényleg értelmes megjegyzésem lenne: nem férne már rá az 576-ra egy jó alapos design-váltás? Szerintem nagyon is. Hiszen már több, mint 2 éve ugyanezzel a külsővel és belsővel nyomjatók. Az újítás pedig jó dolog. Vagy nem? Lord G. Budapest

De. Ha nem is jó alapos, de némi változás azért lesz, még hozzá a karácsonyfa alatt. Már mi is kicsit meguntuk a grafikus komával.

## KÉPZAKAR

Helló 576! Sokat vártam, míg rászántam magam, hogy írjak egy levelet, de az újság annyira jó, hogy már a tökéletesség határát súrolja. (Még mindig jobb, mintha a lépcsőházzal tenné ugyanezt, nemde?) Ám minden jó mellett van egy kevés hibája:

1. Szerintem túl sok benne a trágár szöveg. **(Mi a \*\*\* van? (\*\*\*=fene, mielőtt valaki téves asszociációkra ragadtatná magát.)** Ne beszéljünk rébuszokban, egész konkrétan: **MILYEN trágár szöveg van az újságban?** Mert ugyan néha az eredetiben szerepel egy-két vulgárisnak nevezhető szó, de azokat én ki szoktam volna nyársalni. Persze nem kizárólag, hogy valamikor átkislott a szemem Vári Zolt valamelyik "Gouraud shaded polygon"-ján vagy "impresszív külső nézeti képén", de ezeken kívül nem hinném, hogy trágár szavak szerepeltek. Ha pedig valaki félreért egy kétértelmű fogalmazást, annak jusson eszébe, hogy rossz az, aki rosszra gondol...

2. nincs homepage. (Tényleg nincs, de az újságban nem is szokott lenni...)

Am ezeikkel szemben rengeteg pluszt nyújt. Más. Marint láttam a TV-ben. Hát a képek alapján nem így képzeltem el. (Tényleg elég rémisztő, de azon csodálkozok, ha fotón máséknt nézne ki, mint a TV-ben. Képzeld el, milyen szörnyű lett volna, ha én megyek TV-stárnak, és nem háritom át rá ezt a némes feladatot!) Ja tényleg, abban a "Mizujs Pierrot"-riportban a Te képed szerepel? Szerintem nem, de hát a riport rólad szól (vagy nem?) Más. Adnék egy pár javaslatot az újság szerkesztéséhez:

a./ Legyen már végre egy szerkesztői játék TOPLISTA! (Jó, legyen. Már újdin sokan kérték, legközelebb lesz top-lista.) b./ Ne legyen CD. Aki CD-t akar az spóroljon, és kéthavonta vegyen meg egy másik újságot. (Jó. Ezt is tudom vállalni.)

Egy pár kérdés meg lenne hoztók:

1. Melyik tetszik neked jobban a PG2 vagy a Civ2? (Mind a kettő teljesen más kategória, így tehát nem is lehet összehasonlítani őket. Mind a kettő fennmaradt a gépem – ennyi elég?)

2. Melyik TV kedvenc játéka? (A mesemondás arról, hogy miért nincs kész a cikkével. De talán még ennél is jobban szereti a "meghoztam-a-számlásd")

3. Új író E. A. vagy ez csak egy álnev? **(Mondhatni. Ez egy ugyanolyan monogram, mint mondjuk a V.Z., ami vagy a Vári Zolt takarja, vagy a T.J.-t.)**

Jó lenne, ha beraknál a csevegőbe, mert szeretnék választ kapni a kérdéseimre. Ja majd el felejtettem, ne bíráld a "nem előfizetőket", mert én is előfizetnék, de ha valaki

meglátná ezt a király lapot a postafiókban, akkor vélhetően gyorsan "megfújna". Ezt pedig én nem akarom. **(Nem szabad ilyen pesszimistán gondolni a világra. Az élet szép. Az emberek jók. Ugyan miért lopnák már el az újságodat. Próbáld csak meg azt az előfizetést.)** Üdv: L. Adám

Na, menet közben mindent frásón megbeszélünk, most akkor már csak egy képzavart kell kiküszöbölni a válaszbán. **(Le-számitva ugyebár a "más-a-Martin-képen-mint-a-TV-ben"-szindrómát. Ezt most hagyjuk – képzeld el milyen más lehet a li-ve-Martin, itt szemben!)** Szóval: hogy rólam szól-e a "Mizujs, Pierrot?"-cikk? Természetesen. Én vagyok-e az a jóképi srác a fotón? Nem, az a Pierrot. Az én képem a "Mizujs, CoVboy?"-cikknel fog szerepelni, ami majd a Pierrot-ról szól. Nálam "ilyen nyár van, csupa szórakozás" és üres perceimben a Magánhálóban websitel-t üzemeltetek a kalandjáték-örülteket, míg ő valószínűleg pont ezt a szöveget ptyögíti itt befelé. Kicsit összekeveredünk, de majd csak kiválogat minket egymásból valaki...

## KIVÁNLAKODÁSOK

Dir 576 Kbyte! A nevem Mazsola és nekem is volt hörcsögöm, mint a névrokonomnak (ezúton is üdvözlöm). De ennek ellenére egy másik vagyok! **(Humr! Igazán örülök, hogy megnyílt az első virtuális Futrinka utca kicsiny háztájában. Ezt a közpősi lánkyát elnevezzük Tádénak, és akkor teljes is a csapat.)** Első 576-om a 95/5-ös volt, most bekeretizetve lóg a falamon az első számmal egyetemben. Gyűjteményemből kb. 10 szám hiányzik összesen. **(Ez egy szerűen tarthatatlan állapot! Tessék gyorsan tenni valamit az ügy érdekében!)** Ennyit az illendő bemutatkozásról. Innen a sulinyetről küldöm e-mail atombombámat, ami a CD-mel-kelet ügyével szeretném kezdeni. Az a véleményem, hogy vagy egyáltalán ne legyen (gagyi shareware programok, ideitlen demo játékok), vagy csak a megjelent újságok felében (végül is nektek is kell egy kis pénz). Ja azért ha valamelyik balek tényleg elvállálna, hogy összeírja az eddig megjelent Csevegők tartalmát, akkor megdobjhatnát egy példánnyal. So tanx!! A leírásoknál leírásként, a cheat-eket pedig a Cinkelt Lapokba közöljétek (szóval elég egy oldal a Cinkelt Lapoknak). A leírásnál tartva közölhetnétek a Commandos végigjátását. Közölhetnétek még ezenkívül néhány jó site-címet az egyik oldal (Web minden mennyiségben címen). Ha lesz homepage-etek, mindenképpen tegyetek rá egy online Csevegőt (vegyetek fel egy új embert, aki csak válaszolgatni fog a bűdös kis kölkök kérdéseire (mondjuk engem, ha befereztem a gimit). **(Sajátos módja az áll-leferezésnek...)** egy dűtyi és egy buli stílusú stábfotót (mindenkinek az eredeti nevével), cheat gyűjteményt és leírásgyűjteményt. A 3D-kártyák bemutatása titellátalt volt. Lehetne egy hardverrel foglalkozó rovatot is. Akkor már tökéletes lenne az újság! Egyébként a nagymértékű árnövekedéssel (&#61514;) együtt megörvendeztetnétek a nagyközönséget egy minimum ötoldali pluszsal! **(Kérlek válaszolj a Cseveiben!)**

Szinte mindegyik ötlet maga a tökélet. Már csak egy 10-15 ember kellene még hozzá, és – ha minden tényleg megfelelő terjedelemben chajnutok foglalkozni – akkor egy 100-150 oldalas újság. De mivel ez csak 56, így most sajnos búcsúznom kell.

CoVboy





Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titél u. 2/b.

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-344-391

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Http://www.oditech.hu/transam/

Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

### Októberi AKCIÓK!!!

Használt számítógépek és alkatrészek klárúsítása!

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	3.920,-
14" L1COM SVGA 3 év garancia	24.800,-
15" TATUNG Multimédias SVGA 3 év garancia	33.600,-
Creative 24x-es IDE CD drive	9.600,-
2.5 Gb Quantum winchester	23.920,-
5.1 Gb Quantum winchester	32.600,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	17.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	23.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.920,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép:	
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32SD, 2.5Gb Quantum HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., 53 Virge 4Mb, 105g klavilatura	81.600,-
Trans-Am használt számítógép:	
Siemens 486DX, 8MB RAM, 340 HDD, FDD, Baby ház, Siemens 14" SVGA	44.000,-
Használt számítógép és alkatrész klárúsításal	

## HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek teljes körű összeszerelésében, 386-tól Pentium II-ig, 24 órási teszteléssel,  
1+2 év garanciával, rakjarról! Teljeskörű szervízszerelési szolgálattal várjuk minden kedves vásárlónkat!

### VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink AFA nélkülök, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező üzling feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:  
2-333-666 #1310  
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.

Tel: 331-0518, Fax: 311-8671

H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

### KONFIGURÁCIÓ

<b>Station</b>	<b>82.700 Ft</b>
IBM 200MX, 16MB SD, 14" SVGA, 1.6 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44	
<b>Optimal</b>	<b>120.980 Ft</b>
AMD K6-233, 32MB SD, 14" SVGA, 2.5 GB HDD 2 MB PCI VGA, 1.44, 24xCD, SB PRO	
<b>Professional</b>	<b>182.300 Ft</b>
IP-2 233CELRON, 64MB SDRAM, 15" SVGA, 5.1 GB HDD 4 MB AGP VGA, 1.44, 34xCD, SB 16 MLI 170 SPEAKER	
Konfigurációk egeret, billentyűzetet és házat is tartalmaznak Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk	

### Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:  
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD  
K-2 266-400, Celeron, Celeron "A" P-2 Abit,  
Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX  
Amaga, Daewoo, Mag, Samsung

Áraink 98. 09. 30.-ai nettó árak.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9413-453

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

### Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-  
ható programokat adnék régi könyve-  
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes  
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

### COMPAIR AKCIÓ

A hirdetés bemutatója

5%

kedvezményt kap az alkatrészek árából.

### !!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz  
37.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

## HP Duna Szakáruhá

MAX Trust Kft  
IX. Boráros tér 7.  
(Duna Ház)  
Tel.: 215-2574

## JÁTÉKBOX

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 465-1036



**Libri**  
DUNA PLAZA  
könyvesbolt

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 465-1017



**EUROPARK KÖNYVESBOLT**

1191 Bp. Üllői út 201.  
Tel./fax: 347-1534

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:



# A P R Ó H I R D E T É S E K

**Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16**

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák. Amigás bővítmények. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

## C64 KERES

C64-re keresek szakkönyveket, alig használt joy-okat, és elcserélnék C64-es lemezes játékokat, játékleírásokat. Tel.: (53) 312-718 (15-22 h-ig)

## PC KÍNÁL

PC-re NBA Live 98 eredeti eladó 10000 Ft-ért. Asemota Richard 2025-861, 1027 Bp. II., Fő u. 79. mfsz. 3.

Eredeti játékaikat eladom vagy elcserélem: Q2, F22, Rebellion, Jedi Knight, Champ. Manager 97-98, Warlords 3, Diablo-Hellfire, Tomb R. 2, Balance of Power. 06-20-9-678-936

Eladom vagy elcserélem 2 db eredeti játékomat: X-Files, Gene Machine. Tel.: 257-6954 Tóth Viktor

## EGYÉB KÍNÁL

PSX-re eladó: Air Combat, FIFA 97 - 5500 Ft/db, Hexen, Disruptor 7500 Ft/db, Jurassic Park 2 - 8500 Ft, Street Fighter EX és 1 db Extrem Joypad 3500 Ft, Cyber Speed 3000 Ft. 06-99-382-899 Kara Zsolt. Keresem: Doom-ot.

Eladó SEGA Megadrive II, 2 joy, 30 játék: Soma, MKII, Jungle Book, stb. Ár: 45.000Ft. Erd.: Gyulai Sándor, 5241 Abádszalók, Széchenyi út 20. Tel.: (59) 355-378

Sürgősen eladó egy SEGA MD2, Sonic 2-vel, továbbá 3 db játék és kiegészítők. Megéri! Vrábel Zsolt 7030 Paks, Fernyes út 6. Tel.: 75/310-790

Eladó az angol Playstation Official UK Magazin 16 száma (97. május - 98. július) demo CD melléklettel együtt. Ugyanitt PSX játékok karcmentes állapotban: Dragonheart, Dark Forces, Lost World, Rebel Assault II, Fade to Black, Spider, Excalibur, Die Hard Trilogy. Érdeklődni: hétközben: 19 - 21, hétvégeken: egész nap. Telefon: 06-46-406-936 (Fodor Zsolt)

Eladó egy Sony PSX + 1 joy + 3 CD. Külön is

megvásárolható. Ár megegyezés szerint. Eladó továbbá 3 Saturn CD (6e/db). Tel.: 79/324-837

Eladó kitűnő állapotban lévő SNES, 2 joy, adapter, 13 db játék (pl.: Doom, Starwing, Star Wars 1,2,3, F1 Championship, stb.). Külön is 3-7000 Ft. Kornokovics Zoltán 2534 Tát, Fő u. 191.

Eladó SEGA MD II + 4 db játék. Tel.: 420-62-08

Sürgősen eladó egy SMD II, 2 joy, UMK3, Toy Story, Kawasaki Superbikes, Comix Zone. Tel.: 06-23-365-458

## EGYÉB CSERE

Playstationra keresek Mortal Kombat Trilogy-t. Helyette adok The Need for Speed-et, Crash Bandicoot-ot vagy Nascar 98-at. Tel.: 06-30-856-287

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszaszámítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (átfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít) Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (átfával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Konzol**

negyed évre 1600,-  
fél évre 3000,-  
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

**576** KByte

**COMGAME "576" KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

## Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Kbyte**

negyed évre 1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 850,-  
fél évre 1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 1.650,-  
egy évre 3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 3.200,-

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

**1998. november  
20-ig most még  
nagyon megéri  
előfizetni!**

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999 Ft-ért**,  
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft-ért!**

### Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rösszaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-ös évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999 forintért + 400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az előbbi példányokat.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívj a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

## CD 32

### JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROGS	2999.-	999.-

## AMIGA

### JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DEANUS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER A1200	2999.-	999.-

## ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	

## C64

### LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
<b>C64 LEMEZES GYÜJTEMÉNYEK</b>		
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
<b>C64 LEMEZES</b>		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BURRAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS III	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	999.-	499.-
DAKXIAN	999.-	499.-
DIC HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	999.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOLLOPSIS	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-
GAZZA 2	999.-	499.-

### STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

### JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ  
A NYOLC ALAPFIGURA,  
DARABONKÉNT  
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERHIST	999.-	499.-
HUGSON HAWK	799.-	
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MICKY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RODOLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
SKULL & CROSSBONES	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS & KIKUGI	699.-	499.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YOMIBO	999.-	499.-
VORDETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BARK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

## CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

## KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
HUNTERS MOON	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	999.-	299.-
MULTIMOX vol. IV	299.-	
MYTH	699.-	299.-
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	999.-	299.-
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEK	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
RODOLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLD FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIN	699.-	299.-
TETRIS & KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



98/1



98/2



98/3



98/4



98/5



98/6-7



98/8



98/9

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk október 28-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Mortal Kombat (N64, PSX)  
Spyro the Dragon (PSX),  
Duke Nukem: Time to Kill (PSX),  
Mission Impossible (N64),  
Breath of Fire 3 (PSX),  
Chopper Attack (N64),  
Moto Racer 2 (PSX),  
Tenchu (PSX),  
Bio Freaks (PSX)  
G.A.S.P. (PSX)

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciós árakon csak ezzel a szelvénnel tudsz vásárolni. Ezt az árakat több játék vásárlásához is jogszerű!

**576**



# 576 KByte shop

**ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!**



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:  
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

## Új boltunk nyílt a Mammutban!

**Mammut bevásárlóközpont, Budapest,  
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a  
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76**



## 576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237  
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

